Ausgabe 3/99 6. Jahrgang - Mai / Juni 1999 DM 12,80 ÖS 105 • SFR. 12,80
LIT 14000 • HFL. 14,80 • YEN 950
USD 8,50 • GBP 5,50

AnimaniA 29

アニメニア

AnimaniA

Videos, Mangas & More



G40310

Clamp Special
Macross 7
Final Fantasy
u.v.m.

AnimaniA Nachbestell-Service



Nummer 21:
Greenwood, Big Wars, RG Veda, Hakkenden-Finale, Maho Tsukai Tai, Dragonball, Nobuteru Yuuki, u.v.m.
19,90 DM



Nummer 22:
Totoro, Lady Oscar, Mila Superstar, Shurato, Sailor Stars, Ellcia, Tokyo Love, Chisa Yokoyama, u.v.m.
19,90 DM



Nummer 23:
Gatchaman, St. Seiya, Kit Zone, Raubkopien, Cat´s Eye, Landlock, Dojinshi, Fanclubs, Satoshi Kon, u.v.m.
19,90 DM



Nummer 24:
El Hazard, Interview mit Hayao Miyazaki, Zetsuai, Lady Oscar, Shonen Ai, Kit Zone - Tips für Vinyl Kits
19,90 DM



Nummer 25:
Comicsalon Erlangen, Prinzessin Mononoke, Die kleinen Superstars, Langrisser, u.v.m.
19,90 DM



Nummer 26:
Leiji Matsumoto, Anime Expo, Königin der 1000 Jahre, Akiry Kamiya, Kit Zone - Resin Tips, u.v.m.
19,90 DM



Nummer 27:
Wedding Peach, Captain Harlock, Yuu Watase, Planet der Dinosaurier, Battle Athletess, u.v.m.
19,90 DM



Nummer 28:
Queen Emeraldas, Sakura Wars, Saber Rider, Utena, Zeichenkurs, Ao no Rokugo, u.v.m.
19,90 DM



Nummer 29:
Da Du diese Ausgabe in der Hand hältst, findest Du das Inhaltsverzeichnis zwei Seiten weiter!
19,90 DM



Sammelband 1:
Nachdruck der ersten 6 AnimaniAs in limitierter Auflage mit Jubiläums-Poster!
49,80 DM



Sonderheft 1 - Fan Art Special:
Geschichte des Manga & Anime, Anime ABC, Cherry Blossom-Manga, Fan Art & Fan Fiction, u.v.m.
24,90 DM



Sonderheft 2 - Sailor Moon
Hintergrundinfos, Soundtracks, Fan Art, Charakterfiles, Kurioses, u.v.m.
24,90 DM

Styx GmbH
Einzelheftbestellung AnimaniA
Friedenstr. 9
85609 Aschheim

Alle Preise incl. Porto, Verpackung & Lieferung frei Haus!
Nur per Vorauskasse (Euro- / Verrechnungsscheck)

Achtung:
Es sind nur noch die hier abgebildeten AnimaniAs erhältlich! Fragt also gar nicht erst nach älteren Ausgaben...
Es können weder beim Verlag, noch bei STYX Fan-Artikel bestellt werden!



Danke an Jo!!

Editorial

Indirekt (auf einer Website) erreichte uns kürzlich die Beschwerde, vor ein paar Berichte der letzten Ausgaben hätte doch wirklich eine Spoiler-Warnung gehört. Da wir nicht die einzige Zeitschrift sind, der dies schon aus Web-Kreisen vorgeworfen wurde, können wir nur grundsätzlich das unterstreichen, was vor einigen Ausgaben in der „Protoculture Addicts" zu dieser Frage gesagt wurde: Im Internet kann man nie im voraus sagen, was sich auf einer angesteuerten Website befindet, so daß man unversehends beim Surfen Informationen erhalten kann, die man lieber (noch) nicht gewußt hätte und die einem die Spannung auf den Fortgang der Serie vermiesen. Spoiler-Warnungen sind daher durchaus sinnvoll und angebracht. Aber eine im Handel erhältliche Fachzeitschrift ist nun einmal keine Website, auf die man vielleicht zufällig beim Surfen stoßen könnte. Wer sich eine Zeitschrift wie die AnimaniA, die Manga Max oder die PA kauft, erwartet darin Informationen über die jeweiligen Filme zu finden; Informationem, die (hoffentlich) tiefgehender, umfangreicher und gesicherter sind als aus so manch anderer Quelle. Dies ist einfach manchmal nur dann möglich, wenn bestimmte Dinge erwähnt werden. Selbstverständlich halten wir prinzipiell davon Abstand, den Ausgang der Story detailliert zu schildern (von begründeten Ausnahmefällen wie Cat´s Eye und RG Veda einmal abgesehen, in denen aber auf diese „Spoiler" hingewiesen wurde, was auch weiterhin der Fall sein wird) oder jede Einzelheit vom Inhalt zu verraten- was übrigens auch einige Leser schon bedauert haben! - aber grundsätzlich muß jemand, der sich eine Zeitschrift zu einem Thema kauft, sei es nun über Manga/Anime, Videospiele (Stichwort: Komplettlösungen) oder Literaturtips, ganz einfach damit rechnen, darin Informationen zu finden, die über bloße Andeutungen hinausgehen. Die deutlichste „Spoiler-Warnung", die wir diesbezüglich geben können (und die einzige, die wir geben werden!) ist also ganz einfach die Tatsache, daß Ihr ein gedrucktes Heft in Euren Händen haltet und nicht vor einem Computermonitor sitzt. Soweit dazu, danke an die Kollegen... - Anderes Thema: Unser Sonderheft 3 (Adult-Special) wird voraussichtlich wohl doch noch nicht Ende Mai erscheinen; ganz einfach, weil sich im Bereich „Zensur in Deutschland" noch einige spannende Entwicklungen ergeben haben, deren Ausgang wir noch abwarten möchten. (Keine Sorge, das Heft wird das Warten wert sein...!) Als kleiner „Trost" liegt dieser Ausgabe schon mal ein passendes Poster bei... nein, nicht das Sailor Moon-Poster, das von Uro!! (Sollte deiner AnimaniA keines, oder nur ein Poster beiliegen, bitte reklamiere dies beim zuständigen Verkäufer.) Und nun viel Spaß mit der neuen Ausgabe - ach ja, noch was: Wir drücken allen Lesern und unseren Mitarbeitern TN, JE, MH, EH und CM, die in diesen Tagen gerade über ihren Abiklausuren schwitzen, ganz heftig die Daumen!! Ganbatte ne!!

Eure Animaniacs

Inhalt









AnimaniA 29

Seite











21st Century News Net

Einige werden jetzt erleichtert aufatmen, andere werden vermutlich eher enttäuscht sein... Die beiden **Aprilscherze, die wir in der letzten Ausgabe versteckt hatten**, waren 1.) die Meldung über die geplante Realverfilmung von Captain Future und 2.) **die Ankündigung, daß die EM TV & Merchandising AG neue Episoden von Sailor Moon in Deutschland produzieren läßt**. Besonders die letzte Meldung hat wesentlich mehr Staub aufgewirbelt, als wir ursprünglich gedacht hatten, und sowohl EM als auch das Sailor Moon Magazin wurden schon mit Dankes- (und Protest)briefen überschüttet (ähh...)
Wir möchten deswegen noch einmal ganz deutlich darauf hinweisen: **Es werden weder in Japan noch in Deutschland oder sonst irgendwo auf der Welt neue Episoden von Sailor Moon produziert**. Die Serie ist endgültig abgeschlossen. Dies hat uns **Naoko Takeuchi** erst kürzlich in einem Interview bestätigt (welches wir Euch in der nächsten Ausgabe in voller Länge präsentieren werden). **Diese beiden Meldungen waren frei erfunden**; alles andere (ja, auch der Bericht über die Dreharbeiten bei Viz und die Ausstrahlung von **Armitage III** und **M.D. Geist** bei VOX) entspricht jedoch der Wahrheit.

Wir gratulieren **Naoko Takeuchi**, die seit dem 6. Januar glücklich verheiratet ist - mit keinem Geringeren als **Yoshihiro Togashie**, dem Schöpfer von "Yu Yu Hakusho"!


© Sunrise/Bandai

Gundam und kein Ende...! Die berühmteste Robotersaga aus Japan wird dieses Frühjahr mit **Turn A Gundam** in eine neue Runde gehen. Regie führt dabei kein Geringerer als **Yoshiyuki Tomino**, der Schöpfer der ursprünglichen "Gundam"-TV-Serien, der hiermit zum ersten Mal seit 1993 (Gundam V) wieder an einem Kapitel der Saga maßgeblich beteiligt ist. Nach eigener Aussage ließ sich Tomino bei seiner Regie diesmal von James Camerons "Titanic" inspirieren, insbesondere der Kombination einer romantischen Story mit unglaublichen computererstellten Effekten, ohne daß eines unter dem anderen leiden mußte. Das Mecha-Design wird wieder von **Kunihiko Ogawara** stammen, dem diesmal der Blade-Runner-Designer **Sid Mead** zur Seite steht. Mead arbeitet nicht zum ersten Mal an einem Anime mit; beispielsweise unterzog er schon **Leiji Matsumotos Space Battleship Yamato** für die Neuauflage **Yamato 2520** einer Komplettüberholung. Die Musik wird von **Yohko Kanno** stammen, die sich bereits mit ihren (ziemlich coolen) Soundtracks zu **Macross Plus, Brain Powered** und **Cowboy Bebop** einen Namen gemacht hat.


To Heart © Leaf

Kia Asamiya scheint in Japan der Mann der Stunde zu sein...! Der Zeichner, dessen aktuelle Serie **Steam Detectives** wir Euch in dieser Ausgabe vorstellen, und dessen Klassiker **Silent Möbius** gerade erst mit großem Erfolg in einer neuen Verfilmung als TV-Serie in Japan lief, arbeitet bereits an etwas Neuem. **Collector Yui** ist der erste Shojo-Manga des bei uns eher für düstere, an ältere Leser gerichtete Horror-SciFi-Stories (**Silent Möbius, Dark Angel**) bekannten Mangaka und erscheint derzeit in der japanischen Anthologie "Ciao", die unter anderem auch schon "**Wedding Peach**" berühmt machte. Im Mittelpunkt steht die junge Yui - ein begeisterter Anime-Fan, der sich nichts mehr wünscht, als später einmal Synchronsprecherin in einem der Filme zu werden. Yui wird eines Tages in ihren PC gesogen, und kommt dort hinter ein Komplott des Supercomputers "Grosser", der die Menschheit mittels Manipulation über den Cyberspace zu kontrollieren plant. (Hm, zuviel "Tron" gesehen?). Der einzige Weg, ihn zu stoppen, sind acht Programme, die sich zu dem mächtigsten aller Anti-Viren-Programme kombinieren lassen. Diese müssen natürlich erst einmal zusammengetragen werden...
Wer Asamiyas Romantic Comedy-Serien **Assembler OX** und **Compiler** kennt, dürfte kaum Zweifel hegen, daß auch **Collector Yui** einen Blick lohnen wird. In jedem Fall ist es dem Zeichner hoch anzurechnen, daß er mit jeder neuen Serie völliges Neuland betritt anstatt die treue Fangemeinde mit immer den gleichen Grundstories in neuer Variante abzuspeisen, wie dies andere "Große" der japanischen Mangaszene so gerne (und dabei nicht einmal unbedingt schlecht) tun (**Leiji Matsumoto, Rumiko Takahashi**). Zeitgleich mit dem Manga wurde auch eine TV-Serie von "Collector Yui" produziert, die im April im japanischen Fernsehen anlaufen wird. Regie führt **Yuji Muto**, die Musik stammt von **Kenji Kawai (Ghost in the Shell, Ranma 1/2...)**.


Sent. Graffiti © Maakas/Sunrise/ Banpresto


© Studio Tron/NHK/NEP2

Laut dem japanischen Videospielhersteller Namco wurden von **Tekken** in allen Variationen bisher weltweit 10 Millionen Exemplare verkauft. Den Löwenanteil nimmt dabei **Tekken 3** mit 4 Millionen verkauften Exemplaren ein.

Der bereits auf den Leserbriefseiten der Ausgabe 27 kurz erwähnte, derzeit produzierte **Final Fantasy-Kinofilm** wird **voraussichtlich im Jahre 2001 zu sehen** sein. Es handelt sich dabei um einen voll computeranimierten Film unter der Regie von **Hironobu Sakaguchi**, der auch schon die Regie bei den FF-Spielen führte. Animationsregisseur wird **Andy Jones (Titanic)** sein, Leiter der Animationsabteilung **Yoshinari Kaneda (Prinzessin Mononoke)**. Die Spezialeffekte werden von **Hiroyuki Seshita (Parasite Eve)** und **Neville Spitelli (True Lies)** übernommen; für die Computergrafiken wird **Michael D. Gibson (Tron, Alien 3)** verantwortlich sein. Das Script wird von **Al Reinert (Apollo 13)** verfaßt werden. Über die geplante Story ist noch nichts genaueres bekannt, außer daß es sich um "die Geschichte einer Welt in der Zukunft, in der Leben und Tod, Liebe und Trennung in einer klassischen, mythischen Geschichte aufeinandertreffen" handeln soll (im Klartext: es kann ALLES sein, von einer getreuen Adaption einer der Spielhandlungen bis zur Neuverfilmung von "Schneewittchen" - aber vielleicht "beruhigt" Euch die Tatsache, daß Reinert nach eigener Aussage in seinem Leben noch nie ein FF-Game gespielt hat...). Man kann also gespannt sein... und sich vielleicht einstweilen die Wartezeit mit dem **Final Fantasy-Anime** vertreiben, den wir Euch ebenfalls in dieser Ausgabe vorstellen.

Das Playstation-Spiel **To Heart** war in Japan einer der Konsolen-Hits des Jahres 1997 und erfreut sich nach wie vor großer Popularität, so daß eine **Anime-Version** nun ebenso unvermeidlich ist wie bereits bei **Tokimeki Memorial** (kurz „Tokimemo" genannt) und **Sentimental Graffiti**. Alle drei Spiele funktionieren im Wesentlichen nach dem gleichen Grundschema: Es sind Schul-Simulationen, in denen der Spieler die Rolle eines (männlichen) Schülers an einer japanischen Schule vom ersten Tag eines neuen Schuljahres an übernimmt. Von nun an muß er Schulaktivitäten (Lernen, Hausaufgaben, Clubs) und Privatleben koordinieren und in beidem möglichst erfolgreich sein - es geht darum, das beliebteste Mädchen der Schule, das (zumindest in "To Heart" und "Tokimemo") auch noch seine Jugendfreundin ist, für sich zu gewinnen. Natürlich ist das alles andere als leicht, und man kann bei Akari (To Heart) bzw. Shiori (Tokimemo) nur dann landen, wenn man auch in allen anderen Bereichen erfolgreich ist -


Tokimemo © Konami

21st Century News Net

aber natürlich gibt es noch eine ganze Menge anderer niedlicher Mädchen, die man kennenlernen (und erobern) kann, je nachdem, für welche Fächer und Freizeitaktivitäten man sich entscheidet... Während **Sentimental Graffiti** (als **Sentimental Journey**) und **Tokimemo** beide zu mehrteiligen OVAs verarbeitet wurden wird **To Heart** eine Fernsehserie werden, wobei das "Idol" des Spieles, Akari, im Mittelpunkt der Handlung stehen soll.

Hiroshi Yamaguchi, der Drehbuchautor von **To Heart, Ao no Rokugo** und **Cat Girl Nuku Nuku** arbeitet außerdem an einer weiteren aktuellen Serie von Sunrise mit dem Titel **Neuronoid**. Das Ganze spielt im Jahr 2006. Im Mittelpunkt steht Keita Aono - der übliche durchschnittliche Schüler - dessen Leben durch eine Begegnung mit Asami, Assistentin in den Labors des renommierten Algernon Instituts, verändert wird. Besagtes Institut steht kurz vor der Vollendung des sogenannten "Moldywarp"-Projekts (altertümlicher englischer Ausdruck für "Maulwurf" - hmm...). Und dann gibt es noch den Kampfroboter Neuronoid und seine süße Pilotin Saihinoki... Regie führt **Yoshitomo Yonetani**, die Designs stammen von **Takahiro Kimura** und die Musik von **Kohei Tanaka (Gunbuster)**.

Toho wird einen **neuen Godzilla-Movie** produzieren. Die Dreharbeiten zu dem Film mit dem Arbeitstitel **Godzilla Millennium** werden im April beginnen. Der Stein des Anstoßes war angeblich die große Godzilla-Nostalgiewelle, die von Emmerichs Godzilla ausgelöst wurde - sowie die ebenfalls ausgelöste Kontroverse unter Fans, von denen viele den amerikanischen ´Zilla ablehnten und den "richtigen" zurückverlangten.

Neues von **Clamp**!! **Angelic Layer** ist ihre neueste Serie und wird seit Februar 1999 im monatlichen Magazin "Shonen Ace" veröffentlicht. Das Ganze spielt im Japan der Gegenwart, in dem ein Kampfsport-Spiel namens "Angelic Layer" sehr populär geworden ist (nur im Comic, nicht in Wirklichkeit), bei dem spezielle Kampfpuppen, die "Angels" in einer Art virtueller Realität gegeneinander antreten. Im Mittelpunkt steht die junge Misaki, die es sich in den Kopf gesetzt hat, die beste Spielerin zu werden. Zugegeben, besonders originell hört sich das Ganze nicht gerade an. Hoffen wir also, daß es den Zeichnerinnen wieder einmal gelingt, einer an sich banalen 08/15-Story ihren eigenen, unverwechselbaren Touch zu verleihen (wie schon bei **Wish**). Eine Anime-Version ist übrigens noch nicht in Aussicht, das nebenstehende Bild ist lediglicheine Promotion-Illustration mit Cel-Farben.



©Clamp/Kadokawa

Clover, eine der besten unter den neueren Serien von Clamp (**Card Captor Sakura** und **Clamp School Detectives** konnten ja leider nicht alle Fans überzeugen...) wird ab April in einer französischen Übersetzung erhältlich sein. Die insgesamt drei Bände werden in monatlichem Abstand in der Collection Manga Player erscheinen.

Keiji Gotos (**Nadesico, Hyper Police**) neuester Manga **Gate Keepers** könnte einer der nächsten großen Anime-Hits in Japan werden... zumindest, wenn man der "Newtype" Glauben schenkt. Es geht dabei um eine Gruppe Jugendlicher aus einer parallelen Dimension, die mit übersinnlichen Kräften ausgestattet sind und als "Gate Keepers" die Erde vor Invasoren aus anderen Dimensionen schützen sollen, die durch "Gates" (Dimensionstore) einzudringen versuchen. Der Held der Serie, Shun Ukiya, ist ein ganz normaler Schüler, der in diesen Kampf verwickelt wird, als eine seiner Klassenkameradinnen, Ruriko Ikusawa, sich plötzlich mit einem solchen Eindringling konfrontiert sieht - und als einer der Gate Keepers entpuppt.



© Gonzo

Visitor ist Japans erster 100% computergenerierter Trickfilm mit 3D-Grafiken. Für das Drehbuch des im dortigen Satellitenfernsehen ausgestrahlten Films zeichnet **Kazunori Ito (Patlabor)** verantwortlich, die Charakterdesigns stammen von **Akemi Takada (Patlabor, Kimagure Orange Road, Creamy Mami)**. Das Ganze ist eine Science-Fiction-Story mit zahlreichen rätselhaften Elementen, die an Kubricks 2001 erinnern. Im Jahre 2099 wird eine Apollo-Rakete der NASA (!) in der mongolischen Wüste gefunden, nebst lebender Besatzung. Das Seltsame daran ist, daß die Kapsel allem Anschein nach seit 65 Millionen Jahren an dieser Stelle verborgen war...! Gleichzeitig wird auf dem Mars ein mysteriöses Artefakt entdeckt, eine Art Schwarzes Loch, welches augenblicklich einen der Marsmonde angreift und zu verschlingen droht. Als das Raumschiff "Davide" der Sache nachzugehen versucht, werden sie selbst in das Schwarze Loch hineingesogen. Und damit fängt alles erst an...



©AIC

Yoshikazu Takeuchi, der Autor der Romanvorlage zu **Perfect Blue**, hat in Japan einen Folgeroman veröffentlicht. Das Buch mit dem Titel **Simple Red** ist allerdings keine direkte Fortsetzung der Geschichte um die junge Schauspielerin Mima, sondern greift lediglich ähnliche Themen auf. Diesmal geht es um eine junge Synchronsprecherin, die von einem Anime-Regisseur sexuell belästigt und mit obszönen Faxen verfolgt wird...

Zur Zeit wird der neueste Manga von **Kenichi Sonoda (Gun Smith Cats)** in der japanischen Zeitschrift "Afternoon" veröffentlicht; der zweite Sammelband ist vor kurzem erschienen. **Cannon God Exxaxion** ist eine Sci-Fi-Action-Serie, die in einer Zukunft spielt, in der die Menschheit mit einer Rasse von außerirdischen Einwanderern, den Liofaldern, seit gut zehn Jahren friedlich zusammenlebt. Die Fremden haben der Erde einen ungeahnten technischen Fortschritt beschert, und kaum einer ahnt ihre wahren Pläne - bis eines Tages die Erde ruckzuck zur neuesten Kolonie von Liofald erklärt wird, und das Militär mit einem Schlag ausgelöscht wird. Nur gut, daß ein einzelner Wissenschaftler übrig war, der den Fremden die ganze Zeit schon nicht getraut hatte - und der sicherheitshalber schon mal einen High-Tech-Battle-Suit, ein gestaltwandelndes Androidenmädchen namens Minagata und den Kampfmech Exxaxion konstruiert hat, mit denen sein Enkel, Kano Hoichi, jetzt in den Kampf gegen die Besatzer ziehen darf...



© Kenichi Sonoda/Kodansha

Neon Genesis Evangelion-Regisseur **Hideaki Anno** hat eine Gastrolle in der japanischen Real-Krimiserie "Dangerous Cop Forever" übernommen. Ob es wohl bezeichnend ist, daß er ausgerechnet einen durchgeknallten Waffenfetischisten spielt?? Mittlerweile ist auch der Realfilm **Love and Pop**, bei dem Anno Regie führt, in Japan auf Video erhältlich. Der Film nach einem Roman des Kultautors **Ryu Murakami** (Tokyo Decadence) behandelt das Phänomen des "enjo kosai" ("gesponsorte Verabredung") - junge Mädchen, die sich für Geld und Geschenke mit älteren Männern verabreden (und häufig auch mit ihnen ins Bett gehen). Die 16jährige Hitomi ist ein ganz normaler Teenager mit allen Wünschen und Träumen, die Teenager überall auf der Welt eben so haben - einschließlich solcher, die ihre finanziellen Möglichkeiten übersteigen: Schmuck, Markenklamotten, Sachen, die man haben muß, um "in" zu sein, mitreden zu können... Durch ein paar Freundinnen, die sich auf diese Weise schon längere Zeit ein cleveres Leben machen und ihr erzählen, es sei alles ganz harmlos, gerät Hitomi in die Enjo-Kosai-Szene. Und sie muß bald feststellen, daß bei weitem nicht alles so harmlos und unschuldig ist, wie sie dachte... und daß nach und nach das behütete, unschuldige Leben, das sie früher führte, immer weiter außerhalb ihrer Reichweite gerät.



© Love & Pop Production Committee

Es ist trotz des "eindeutigen" Themas kein Adult- oder Porno-Film; statt dessen betonen Anno und Murakami mit glamourösen Aufnahmen von Einkaufszentren und einer Vielzahl von englischen Lehnwörtern die Leere und Sterilität der alltäglichen Konsumwelt - und brechen die Fassade Stück für Stück auf, um den Abgrund zu zeigen, der darunter liegt... (Das Bild zeigt **Yoshiyuki Sadamotos** Coverillustration des Videos).



21st Century News Net

Marvel Deutschland wird ab April eine Unterabteilung namens **Planet Manga** starten. Der erste Titel des Labels wird **Takehiko Inoues Slam Dunk** sein, eine in Japan und dem Rest von Asien überaus erfolgreiche Serie im eher realistischen Zeichenstil (vergleichbar mit Tsukasa Hojo:Cat´s Eye, City Hunter; Ryoichi Ikegami: Sanctuary, Mai etc.), in der sich alles um das Thema Basketball dreht. Die Serie wird im inzwischen üblichen Taschenbuchformat mit ca. 192 Seiten (schwarzweiß) zum ungewohnt niedrigen Preis von nur 5,95 DM pro Band veröffentlicht werden. Wenn man einen Blick ins Ausland wagt (z.B. Italien), wo Marvels Manga-Linie einige überaus erfolgreiche Titel beinhaltet (Elementalors, Silent Möbius...) kann man schon mal hoffen...

Carlsen wird nicht nur **Magic Knight Rayearth** von **Clamp** veröffentlichen, sondern auch alle zehn Bände von **RG Veda** sowie ein Artbook.Ebenfalls angekauft wurden die Rechte zu **Rui Araizumis** und **Hajime Kanzakas Slayers**-Manga. Bei **Ehapa** sind auch **Naoko Takeuchis Miss Rain** sowie **Wedding Peach** und **Pokemon** für eine Deutschlandveröffentlichung (nur die Comics natürlich) im Gespräch.

Um noch einigen Gerüchten entgegenzuwirken: Es ist **leider nicht wahr, daß Ranma 1/2 im deutschen Fernsehen ausgestrahlt werden soll.** Gute Nachrichten jedoch für alle, die sich ebenfalls schon länger über den brutal abgehackten Schluß von **Captain Future** bei Sat 1 und die Einblendung von Internet-Adressen etc. ins laufende Filmbild geärgert haben: **Ab dem 29. 4.** wird die Serie täglich um ca. 16:30h auf dem Science Fiction Channel (DF1) gezeigt, die Episoden werden am folgenden Tag zwischen 5:30h und 6:30h und um ca 11:00h wiederholt.

Zum US-Kinorelease von Princess Mononoke gibt es nach wie vor keine definitiven Aussagen; angeblich trägt sich Miramax aber mit dem Gedanken, den Filmtitel für das US-Release zu verändern, da das Wort „**Princess**" suggerieren könnte, daß es sich hier um einen Film für Kinder handelt. Die vorgeschlagenen Alternativtitel lauten „**Princess** of the Forest", „**Princess** of Mononoke" sowie „Legend of Ashitaka". Da fehlt einem doch jeglicher Kommentar...! Ein deutsches Kinorelease ist nach wie vor fraglich.

Kein Gerücht war die Ausstrahlung von **Armitage III-Polymatrix** (alias Cybermatrix) sowie **M.D. Geist I und II** (zu einer Movie-Version kombiniert) Ende März auf VOX. Der Armitage-Kinofilm lief dabei in einer durchaus gelungenen deutschen Synchro (die Stimme von Armitage war zwar etwas ungewohnt, wenn man die anderen Sprecher kennt, aber machte ihre Sache sehr gut und D´Anclaude war schlichtweg genial!), die bei Erscheinen dieser Ausgabe bereits als Kaufvideo erhältlich sein dürfte. Bedenkt man, daß die Story von OVAs und Kinofilm in etwa die gleiche ist, wenn auch für´s Kino stark gerafft wurde, ist der Cyberpunk-Krimi von Pioneer damit der erste Anime in Deutschland, der wahlweise untertitelt oder synchronisiert erhältlich ist.
Nach Aussage von VOX waren die Ausstrahlungen sowohl von der Einschaltquote als auch vom Zuschauerfeedback her sehr erfolgreich, so daß wir uns wohl auf weitere Animes bei dem Sender freuen können.

Die **Luna Edition** bringt in Kürze das **Sailor Moon Anime Album 1: Gefährliche Blumen** auf den Markt. Es handelt sich dabei um die deutsche Übersetzung des als Japan-Import bereits so gut wie ausverkauften Softcover-Bandes "Sailor Moon R Movie Memorial Album".

Der spanische Kunstdruck-Produzent **1000 Edition** hat wieder einige neue Motive für Lithographien lizensiert, die wir Euch nicht vorenthalten wollten. Die Drucke sind ca. 70x100 cm groß (mit Ausnahme des Silent-Möbius Motivs mep 405, das 50x70cm mißt) und für ca. 50 DM im Comicfachhandel oder bei ACOG zu beziehen.


mep 405 Kia Asamiya: Silent Möbius

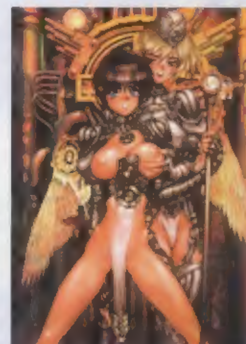

mep 402 Clamp: Card Captor Sakura I


mep 403 Clamp: Card Captor Sakura II

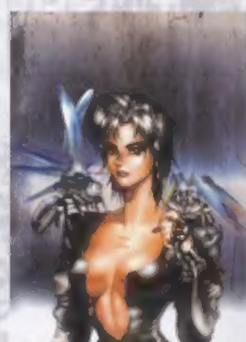
Hier noch einige kleine Ergänzungen zur letzten Ausgabe: **Shojo Kakumei Utena** stammt nicht ursprünglich von Chiho Saito. Ähnlich wie bei Neon Genesis Evangelion entstand zuerst die TV-Serie, die von der Künstlergruppe B-Babas, der unter anderem Regisseur Kunihiko Ikuhara angehört, entwickelt wurde. Dieser war durch eine ihrer Illustrationen auf Chiho Saito aufmerksam geworden und bat sie darum, das Charakterdesign (welches dann für den Anime von einem anderen Charakterdesigner adaptiert wurde) und den Manga zu übernehmen, welcher frei (...sehr frei!) nach den Drehbüchern von B-Babas entstand.
Ein heißer Tip für **Saber-Rider**-Fans, und eine der wenigen wirklich guten Internet-Seiten zu dieser Serie, auf der auch wir bei der Recherche zu unserem Artikel in Ausgabe 28 überaus hilfreiche Informationen gefunden haben (ein Hinweis hätte eigentlich unter besagtem Artikel stehen sollen - wir entschuldigen uns bei Jan Helms), findet sich unter: **http://www.spaceports.com/~bismark** .


mep 351 Shirow: Neuro Heaven

Mitte März fand in Hong Kong eine Riesendemonstration statt, bei der **Jackie Chan** in vorderster Reihe marschierte. Über 2000 Schauspieler, Popstars, Angehörige der Film-, Musik- und Softwarebranche sowie Politiker protestierten massiv gegen Produktpiraten, Raubkopierer und Schwarzpresser, deren Erzeugnisse laut Angaben der International Intellectual Property Alliance (Internationale Gesellschaft zum Schutz des geistigen Eigentums) 72% der Software, 20% der Filme und 60% der Musikträger auf dem Markt Hong Kongs stellen. Allein durch die Softwarepiraterie entstand dem Handel 1998 durch Umsatzeinbußen ein Schaden von umgerechnet rund 25 Millionen DM! Während der Demonstration blieben alle 73 Kinos der Stadt Hong Kong geschlossen und heimische Radiosender unterbrachen zeitweilig ihr Programm. Die Demonstranten forderten Regierung und Polizei auf, schärfer gegen Raubkopien vorzugehen. Hong Kong solle nicht zum „Paradies für Piraten" werden.


mep 350 Shirow: Steam Angel

In Japan wurden in den ersten vier Monaten seit der Markteinführung bereits über eine Million **Dreamcasts** verkauft. Damit ist der Saturn-Nachfolger die am schnellsten verkaufte Videospielkonsole aller Zeiten. In Europa soll der Dreamcast ab September ´99 mit einer massiven Marketingkampagne eingeführt werden und - laut Sega - mit der größten Software-Palette unter-


mep 337 Shirow: Cyberdelics IV


mep 404 Hiroyuki Utatane: Seraphic Feather



21st Century News Net

stützt werden, die je zur Einführung einer Konsole zur Verfügung stand. Hoffen wir, daß ein paar wirklich coole, ungewöhnliche Titel (RPGs, Anime-Games etc.) dabei sind und wir nicht nur mit Mainstream-Material „abgefüttert" werden...



© Walt Disney Company/Gladstone

Donald Duck & Co. sind in Japan ebenso beliebt wie Manga und Anime in Amerika, wenn nicht noch mehr. Allerdings erscheinen die Comic-Geschichten dort nicht in den gleichen Fassungen wie bei uns (die meisten Disney-Comics entstehen in Europa und sind in den USA gar nicht mal so erfolgreich), sondern werden von **japanischen Zeichnern**, die eigens in Kopenhagen mit dem Stil der Disney-Comics vertraut gemacht wurden, in einer Mischung aus typischem Disney-Stil (speziell was die Charakterdesigns betrifft) und Manga-Stil (was das Layout und die Erzähltechnik angeht) umgesetzt. In **Micky Maus 13 (25.3.99)** erschien nun **das erste japanische Donald-Abenteuer** auch bei uns - eine Adaption der Geschichte „Der Regenmacher" von **Carl Barks**, gezeichnet von Michiaki Motohashi, die die unterschiedliche Erzählweise in westlichen und östlichen Comics sowohl im Vergleich zum restlichen Heft als auch zum Barks-Original besser deutlich macht, als alle Worte und Beschreibungen das könnten - ohne daß eine Version jetzt als „besser" oder „schlechter" zu bezeichnen wäre. Interessant dürfte dieser „Kulturschock" dadurch sogar für Disney-Muffel sein - die Disney-Fans und Donaldisten unter Euch (eine Menge, wie wir wissen!) sollten sich diese Kombination ihrer beiden Lieblingscomic-Stile auf keinen Fall entgehen lassen!



© Disney Enterprises, 1999/Egmont Ehapa Verlag

Gute Nachrichten für Shonen-Ai-Fans: Der japanische Verlag hat seine Bedenken, daß die Zeichnerin **Minami Ozaki** im Westen als „Schmuddelautorin" mißverstanden werden könnte, zurückgezogen, so daß eine **französische Übersetzung der Mangas von „Zetsuai" voraussichtlich Anfang 2000** erscheinen wird!! Eine deutsche Veröffentlichung ist jedoch zur Zeit weder für die Mangas noch für die Animes in Aussicht. Speziell letztere sind - wenn überhaupt noch - ausschließlich als Japan-Import im NTSC-Format zu bekommen.

Als Überraschung in letzter Minute (kurz vor Redaktionsschluß) erreichte uns die Nachricht eines Freundes, der einen Brief vom Jugendamt der Stadt Frankfurt/ Main bekommen hatte. In diesem bedankte man sich für sein Schreiben, in welchem er „mit großer Sorgfalt und Genauigkeit seine Bedenken gegenüber den Veröffentlichungen der Zeitschrift AnimaniA" mitgeteilt haben solle - was er nie getan hatte !-, und stimmte zu, daß „diese `Auswüchse´ hinsichtlich der Mangas und Animes im Interesse des Jugendschutzes einer Überprüfung bedürften".
Da das zitierte Schreiben nachweislich nicht von unserem Bekannten stammt (der inzwischen rechtliche Schritte gegen den Mißbrauch seines Namens eingeleitet hat), liegt die Vermutung nahe, daß auch noch ganz andere Adressen zum gleichen Zweck mißbraucht wurden. Wir bitten daher jeden, der ein ähnliches Schreiben von einem Jugendamt oder ähnlichem bekommt, an das er sich nicht selbst gewendet hat, sich bei uns zu melden. Wie allgemein bekannt sein dürfte, ist die Verwendung eines falschen Namens rechtswidrig und auch wir werden unsererseits rechtliche Schritte gegen die Verfasser solcher Schreiben einleiten.

In Frankreich erscheint am 14. Mai das Buch **„Otaku - Une génération virtuelle"** von **Etienne Barral**. Der Autor untersucht das Otaku-Phänomen (ach was!), das sich an der Schwelle zum 21. Jahrhundert nicht mehr nur auf Japan zu begrenzen „droht"...

Auf dem diesjährigen **Festival d´Annecy** in Frankreich (**2. - 5. Juni**) werden unter anderem auch zahlreiche topaktuelle und geniale Animes laufen, darunter **Jin-Roh** (siehe Bericht in diesem Heft), **Yoshitaka Amanos 1001 Nights, Ao no Rokugo** (siehe Bericht in der letzten Ausgabe), **Princess Mononoke**, **Spriggan**, **Lupin III - Castle of Cagliostro** sowie Amanos **Angel´s Egg**(!!). Eine **Ausstellung „The Art of Yoshitaka Amano"** mit Gemälden und Skizzen aus 1001 Nights und Angel´s Egg wird ebenfalls stattfinden. Zu den geladenen Gästen zählen **Yoshitaka Amano, Hiroyuki Okiura** (Jin Roh), **Koji Morimoto** (Noiseman), **Mamoru Oshii** und **Hayao Miyazaki** (das Kommen der beiden letzteren wurde allerdings noch nicht offiziell bestätigt).

Nach der TV-Adaption von **Bubblegum Crisis** wird sich AIC demnächst an eine **TV-Serie zu AD Police** wagen. Im Mittelpunkt steht diesmal aber ein völlig neuer Charakter, der junge Polizist Kenji, der aber eine Menge mit Leon gemeinsam zu haben scheint. Eine Begegnung mit Priss, Linna, Nene und Sylia scheint ebenfalls schon vorprogrammiert... In Kürze wird außerdem eine **Anime-Adaption des Playstation-Adventures Arc the Lad** im japanischen Pay-TV anlaufen.

Jubei der Ninja - den meisten bekannt aus **Ninja Scroll**, und in Japan der Held einer mehrfach verfilmten Romanserie von **Futaro Yamada**, wird demnächst erneut in einer Anime-Serie zu sehen sein. Diese soll allerdings in der Gegenwart spielen, und der Held ist eine Schülerin namens Jiyu, die von Zeit zu Zeit vom Geist des legendären Ninja besessen wird. Jubei á la Sailor Moon? Das kann ja heiter werden, zumal Jiyus Klassenkameraden ebenfalls Reinkarnationen früherer Samurai sind...

Besucht uns im Internet!

Ja, Ihr habt richtig gelesen, wir haben endlich eine (wenn auch noch recht provisorische) Homepage.
Unter **http://home.t-online.de/home/AnimaniA/intro.html** findet Ihr Themen und Infos, für die wir in der aktuellen AnimaniA keinen Platz mehr hatten (siehe auch Seite 88). Wir haben neben diversen anderen Themenbereichen auch eine Übersicht der bisher erschienenen AnimaniAs und eine Artikelübersicht eingebaut, um Euch die Suche nach einzelnen Filmbesprechungen etwas zu erleichtern.
Die Seite ist lediglich eine Ergänzung zur weiterhin regelmäßig erscheinenden AnimaniA und **kein** weiteres **Online-Magazin!**

Apropos Homepage & Internet-Magazine

Wir möchten an dieser Stelle nochmals ausdrücklich darauf hinweisen, daß es von unserer Seite aus **niemandem erlaubt ist, Texte oder Bilder aus der AnimaniA ohne weiteres auf die eigene Homepage zu stellen.** Uns sind in letzter Zeit Seiten aufgefallen, die in vermehrtem Maße Texte aus der AnimaniA abschreiben, sowie Bilder einscannen, um diese auf einer Homepage als eigene Artikel darzustellen. Aber auch **eine private Homepage ist kein Freibrief** alles zu nutzen, was einem in die Finger fällt! Wenn Ihr Texte von uns übernehmen wollt, raten wir Euch dringend, vorher nachzufragen. (Ehrlich, wir beißen nicht!) Aus rechtlichen Gründen gegenüber den japanischen Lizenzinhabern können wir leider prinzipiell keine Genehmigung erteilen, Bilder aus der AnimaniA weiterzuverwenden. Sollte es nochmals vorkommen, daß ohne zu fragen Texte oder Bilder aus der AnimaniA kopiert werden, werden wir zu anderen Maßnahmen greifen. (Dann beißen wir doch!!).

ANIME CHECKLIST

Stand: Redaktionsschluß 9.April 1999

Erschienen sind:

DEUTSCHLAND

OKAMI 2 - AM TOTENFLUSS (SUB)

ENGLAND

STREETFIGHTER II V VOL. 1

FINAL FANTASY VOL. 1 UND 2

LEGEND OF CRYSTANIA

RAIL OF THE STAR

FIST OF THE NORTH STAR TV VOL. 1 & 2

ASTROBOY VOL. 1

Noch offen sind:

ENGLAND

GHOST SWEEPER

BATTLE SKIPPER 2 UND 3

Vorankündigungen:

ENGLAND - **MAI:** PERFECT BLUE (NUR KINO), RAYEARTH VOL. 1, FIST OF THE NORTH STAR VOL. 3 **JUNI:** FIST OF THE NORTH STAR TV VOL. 4,

DEUTSCHLAND - **MAI:** EL HAZARD 3 (DUB), EVANGELION TV-BOX 2 (EP. 7-13) (SUB). TENCHI MUYO VOL. 1 (DUB), EVANGELION RE-EDITION VOL. 1 (EP. 1-4) (SUB). ARMITAGE III CYBERMATRIX (DUB). ICZER ONE 1 & 2 (SUB) GUN SMITH CATS SPECIAL EDITION BOX (SUB). IMMA YOJO 2 (ADULT) (DUB, NUR VERLEIH) **JUNI:** EL HAZARD 4 (DUB). DARKSIDE BLUES (SUB). HIGH SCHOOL DETECTIVES (SUB). SOL BIANCA (SUB). IMMA YOJO 3 (ADULT) (DUB. NUR VERLEIH).

USA - **MÄRZ:** EAT MAN VOL. 2 (SUB), ESCAFLOWNE SPECIAL VERSION VOL. 2 (SUB), MAISON IKKOKU: THE FOLKS CAN´T HELP IT (SUB), GUNDAM 0083 2 (DUB), OUTLAW STAR 2 (SUB), POKEMON: BULBASAUR, CHARMANDER & SQUIRTLE (DUB), POKEMON: PIKACHU VS. RAUCHU (DUB), RANMA 1/2 OUTTA CONTROL: GREAT EGGSPECTATIONS (DUB), AGENT AIKA: NAKED MISSION (SUB/DUB), BIRDY THE MIGHTY: FINAL FORCE (SUB), CUTEY HONEY 3 (DUB), UTENA: ETERNAL CASTLE (SUB/DUB), PANZER DRAGON (DUB), POKEMON: MYSTERY OF MT. MOON (DUB) (DVD), POKEMON: SISTERS OF CERULEAN CITY (DUB) (DVD), JUDGE DVD, TENCHI IN TOKYO VOL. 3 (SUB/DUB), MAGICAL PROJECT S (=PRETTY SAMMY TV SERIE) 3 (SUB/DUB), BATTLE ATHLETES VICTORY 3 (SUB/DUB), EROTIC TORTURE CHAMBER (SUB), NINJA CADETS (SUB/DUB), NINJA RESURRECTION - REVENGE OF JUBEI (SUB/DUB), USHIO & TORA 1 (DUB), FUSHIGI YUUGI 4 (SUB/DUB), TENCHI MUYO BOX SET (DVD).

APRIL: AO NO ROKUGO 1 (SUB), EAT MAN 3 (SUB), ESCAFLOWNE SPECIAL VERSION 3 (SUB), HAUNTED JUNCTION 1 (SUB), GUNDAM 0083 (DUB), OUTLAW STAR 3 (SUB), SABER MARIONETTE R (DUB), RANMA 1/2 OUTTA CONTROL: PINKY PROMISED (DUB), CUTEY HONEY 4 (DUB), PATLABOR TV 5 (SUB), TWIN ANGELS 4 (DUB), DRAGON LEAGUE 4 (SUB), RANMA 1/2 HARD BATTLE: SOAP GETS IN YOUR EYES (SUB), SORCERER HUNTERS 2 (SUB/DUB), VIDEO GIRL AI (DUB). LEGEND OF CRYSTANIA: RESURRECTION OF THE GODS´KING ORDER (SUB/DUB), SAKURA WARS 1 (SUB/DUB).

Alle Angaben sind ohne Gewähr

sub = jap. Original mit Untertiteln, dub = synchronisierte Fassung

Terminkalender



Mai

bis 13.06.
Berlin, Als Mickey Mouse nach Deutschland kam, Ausstellung, Galerie im Körnerpark, Schierker Str. 87
(Info: 030/68092535)

08.05.
Köln-Mühlheim, Kölner Comic-Messe, Jan-Wellern-Str. 2
(Info: 06228/1063)

09.05.
Gießen, Comic- & Filmbörse, Bürgerhaus Wieseck, Philosphenstraße (Info: 0641/39396)

16.05.
Essen, Kino & Filmbörse, Saalbau, Huyssenallee 53
(Info: 02864/7134)

Juni

05.06.
München, Comic- & Figurentauschtag, Max-Emanuel-Brauerei, Adalbertstr. 33 (Info: 89/3507150)

05.06.
Hamburg, Kino & Filmbörse, DGB-Haus, Besenbinderhof 58-60 (Info: 0451/623336)

06.06.
Duisburg, Comic- & Roman-Börse, Mercatorhalle
(Info: 02133/470138)

12.06.
Lubeck, Film-, Comic-, Ü-Ei Börse, Dràgerforum, Finkenberg 33 (Info: Tel. 04506/694)

August

06.08. bis 08.08.
Koblenz, Animagic , Rhein-Mosel-Halle/Kongresszentrum
(Info: siehe Seite 12-13)

22.08.
Essen, Comicbörse, Saalbau, Huyssenallee 53
(Info: 02864/7134)

September

11.09.
Salzburg - Österreich, Comic- und Figurenbörse, Antoniusstraße, Kirchenstraße 34
(Info: 089/3507150)

12.09.
Düsseldorf, Comic- & Roman-Börse, Weiterbildungszentrum am Hauptbahnhof
02133/470138)

17.09.
Münster, Film-, Comic- & Figuren-Börse, Halle Münsterland (Info: 0231/773258)

19.09.
Köln, Comic-, Film und Videobörse, Alter Wartesaal
(Info: 0221/3319451)

26.09.
Bochum, Film-, Comic- & Figuren-Borse, Ruhrlandhalle (Info: 0231/773258)

Vorschau

02.10.
München, Munchner Comix, Comicbörse, Paulaner am Nockherberg (Info: 089/3507150)

10.10.
Hannover, Film/Comic/Ü-Ei-Börse, Wülfeler Brauereigaststätten, Hildesheimer Str. 360
(Info: 04506/694)

16.10.
Kiel, Kino & Film Börse, Legienhof
(Info: 0451/623336)

13.11.
Munchen, Munchner Figuren Börse, Kolpinghhaus, Hahnebergstraße 8 (Info: 089/3507150)

Alle Angaben ohne Gewähr. Termine aus den Bereichen Modellbau, Comic, Fantasy oder SF willkommen. Bitte an:

Fax: 0 69 / 5979 2068

Der Abdruck ist kostenlos. Sollte der Platz jedoch nicht reichen, kann es vorkommen, daß eine Auswahl getroffen wird.

Email: wtruck@t-online.de



Freitag 6. August 16^{00} Uhr
bis
Sonntag 8. August 18^{00} Uhr
in der Rhein Mosel Halle in Koblenz

Bitte habt Verständnis dafür, daß wir keine Zimmer für Übernachtungen anbieten können. Wir bitten daher, sich bei Bedarf an folgende Adresse zu wenden:

Koblenz-Touristik — Tel. 0261 / 30388 15
Bahnhofsplatz 7 — Fax 0261 / 30388 11
56068 Koblenz — eMail: touristik@koblenz.de

Wahl des besten Fan-Dubs & Musikvideos:
Wir können hierbei nur Videos berücksichtigen, die uns bis spätestens zum 20. Juli 1999 erreichen.Bitte versucht 5 Minuten Länge nicht zu überschreiten. Zugelassen werden alle Animes, die deutlich erkennbar neu vertont wurden. Wir unterscheiden hierbei die Kategorien Fan-Dub (Dialoge) und Musikvideo.

Kostümwettbewerb:
Die Anmeldung erfolgt vor Ort am Samstag Vormittag (Zeiten werden aushängen). Aus organisatorischen Gründen können wir allerdings nur Teilnehmer zulassen, die Ihr Kostüm zum Zeitpunkt der Anmeldung bereits fertiggestellt haben.

Anime-Rollenspiele & Videospiele:
Die Anmeldung ist zwar nicht obligatorisch, erleichtert uns aber die Planung und die Bereitstellung notwendiger Materialien. Vorgemerkte Teilnehmer werden daher bevorzugt behandelt.

Model Kit Ausstellung:
Falls jemand seine Bausätze öffentlich zur Schau stellen will, bitten wir darum, uns vorher zu Informieren und die Modelle dann mitzubringen. Bitte schickt keine Modelle ein, da wir für Beschädigungen keine Haftung übernehmen können.

Die **Fan-Art-Ausstellung** wird aus Bildern bestehen, die wir bereits aus unserem Archiv ausgesucht haben. Wir können aus organisatorischen Gründen leider keine Bilder ausstellen, die uns erst in den nächsten Wochen erreichen.

Programmplan:

Freitag:

16^{00}	Einlaß / Kartenausgabe
20^{00}	Wahl des besten Fandub/Musik-Videos (Voranmeldung erforderlich)
ab 23^{00}	Adult-Animes (ab 18 Jahre - Ausweiskontrolle) !

Samstag:

10^{00}	Einlaß / Kartenausgabe
11^{00}	Eröffnung
14^{00}	Tsuki no Senshi - Musical
16^{00}	Kostümwettbewerb
ab 23^{00}	Adult-Animes (ab 18 Jahre - Ausweiskontrolle) !

Sonntag:

10^{00}	Einlaß / Kartenausgabe
14^{00}	Wohltätigkeits-Versteigerung seltener Fundstücke & Privatflohmarkt

Die Eintrittspreise für die einzelnen Tage werden in der nächsten AnimaniA bekanntgegeben!

Laufendes Programm (alle 3 Tage):

Anime-Videovorführungen in mehreren Räumen
- japanische Neuheiten
- jap. m. dt. UT
  RG Veda, Macross Plus Movie, u.v.m.
- deutsche Synchronisation
  Sailor Moon, Tenchi Muyo, El Hazard, Wedding Peach, und vieles mehr!

Kinoprogramm (steht noch nicht fest!)
Händlerraum (Sa 10^{00} - 18^{00}, So 10^{00} - 16^{00})
Model Kit Ausstellung
Fan Art Ausstellung
Karaoke
Tips & Tricks für Zeichner & Modellbauer
Anime Rollenspiele (Voranmeldung ratsam!)
Videospiel-Wettbewerb (Voranmeldung ratsam!)
Signierstunden (Gäste werden noch bekanntgegeben!)

Fanclubs aufgepaßt!
Es steht ein begrenztes Kontingent an kostenlosen Tischen zur Verfügung. Wer also einen Fanclub leitet und diesen gerne präsentieren möchte, sollte sich möglichst schnell unter dem Stichwort „Fanclub" bei uns melden. Bitte schreibt uns auch, wie lange der Club bereits existiert und wieviele Mitglieder Ihr zur Zeit habt. Telefonnummer für Rückfragen bitte nicht vergessen.

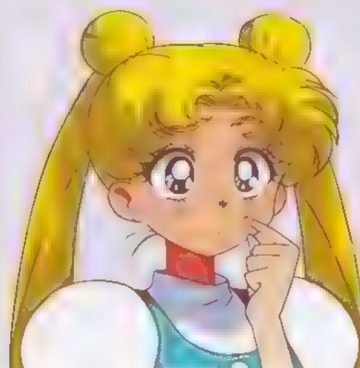
Das Con-Paket beinhaltet die Eintrittskarte für die Veranstaltung, einen Gutschein für eine unserer Anime-Vorführungen im nahegelegenen Kino (Programmpunkt unter Vorbehalt!), ein exklusives T-Shirt, sowie eine Con-Broschüre mit Programmhinweisen, Lageplänen und anderen Infos.
Da die Bearbeitung der Anmeldungen eine gewisse Zeit in Anspruch nimmt, kann es etwa 4 Wochen dauern, bis Du von uns eine schriftliche Bestätigung erhältst. Da die Con-Pakete leider nicht vorher verschickt werden können, liegen diese dann vor Ort zur Abholung bereit.

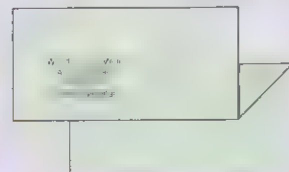
Alle Angaben ohne Gewähr! Uhrzeiten und Programmpunkte können sich noch ändern!

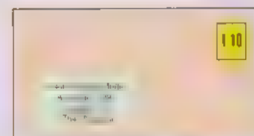
Diese Seite einfach kopieren oder ausschneiden, wie abgebildet mit der Kopie des Überweisungsträgers oder des Schecks in einen Umschlag stecken, ausreichend frankieren und einschicken an:

Weird Visions Media GmbH
ANIMAGIC 1999
Postfach 73
57647 Nistertal

Unterschrift nicht vergessen!!!







Name: ______________________ **Telefon:** ______________
Vorname: ______________________ **eMail:** ______________
Straße: ______________________ **Alter:** ____ **Jahre**
PLZ/Ort: ______________________

Ich möchte folgendes Angebot in Anspruch nehmen:

❑ *69,- Con-Paket (Eintrittskarte Freitag bis Sonntag, Kinokarte & T-Shirt)*

Achtung! Das Angebot gilt nur bis zum 31. Mai 1999 (Datum des Poststempels) **und nur solange der Vorrat reicht, da nur ein begrenztes Kontingent erhältlich ist.** Ab 1. Juni beträgt der Preis für das Con Paket 99.-DM !

Kinder und Jugendliche bis 14 Jahren dürfen nur in Begleitung eines Erziehungsberechtigten teilnehmen! Dafür bieten wir an:

__ *x 35,- DM Eintrittskarte (gilt nur für weitere Familienmitglieder & Erziehungsberechtigte in Verbindung mit dem Con-Paket. Ausweispflicht!)*

Weiterhin möchte ich mich schon einmal für folgende Programmpunkte vormerken lassen:
(Bitte nur ankreuzen, wenn Ihr auch wirklich teilnehmen wollt!)

❑ Anime-Rollenspiel ❑ Fandub / Musikvideo - Wettbewerb
❑ Videospiel-Wettbewerb ❑ Privater Anime-Flohmarkt (als Anbieter)

Ich bezahle per
❑ Überweisung (Überweisungsträgerkopie liegt bei)
Westerwälder Volksbank, BLZ 573 918 00,
Konto Nr. 11034306, Verwendungszweck: Animagic
❑ Euro- / Verrechnungsscheck

____
Datum / Unterschrift
(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)



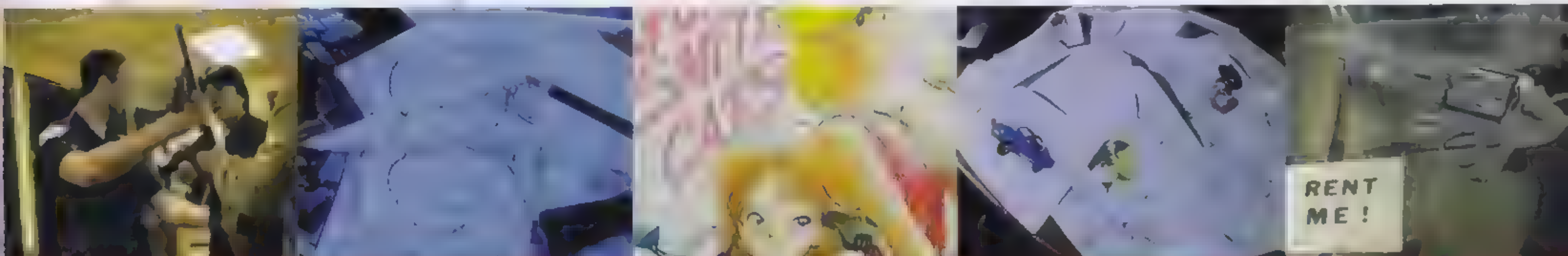
Gun Smith Cats Chapter 0



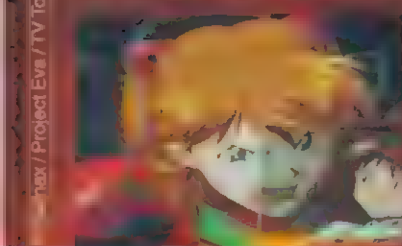


Neues von Rally, May und Becky!! Die schießwütigen Damen aus der Feder von Kenichi Sonoda melden sich bei den Fans mit der „Gun Smith Cats Special Edition" zurück, einem Box Set, das das lang ersehnte „Chapter 0" sowie die erste Folge der dreiteiligen OVA enthalten wird. Wer jetzt allerdings neue Abenteuer der drei Kopfgeldjägerinnen erwartet, wird vermutlich enttäuscht werden. „Chapter 0" ist weder eine Vorgeschichte noch eine Fortsetzung von Chapter 1 - 3, sondern lediglich eine - allerdings hochinteressante - Dokumentation über die Entstehung der Serie. In zahlreichen Interviews schildert z.B. Kenichi Sonoda, wie aus einer Zeichnung, die er für einen Freund anfertigte (mit einer wesentlich jüngeren Minnie-May, die stark an Carrie aus Riding Bean erinnert und einer älter wirkenden, blonden Rally...) eine der coolsten Manga- und Animeserien der letzten Jahre wurde; was ihn bewegte, Rally ausgerechnet mit einem Shelby Cobra GT 500 oder einer CZ-M75 Erstausgabe auszustatten; was das Team, das an den OVAs arbeitete, bei den Recherchen vor Ort in den USA erlebte und vieles mehr. Dabei fällt immer wieder auf, wieviel Sorgfalt und Liebe in diesen Comic und die Zeichentrickadaption eingingen. Sämtliche „Requisiten", von den Hintergründen und Locations bis zu den Waffen und Autos - besser gesagt, ganz besonders die Waffen und Autos - wurden mit extremer Liebe zum Detail gestaltet. „Wir wollten dem Standard der Otakus gerecht werden," sagt Sonoda, und meint damit nicht nur Anime-Fans, sondern vor allem die besessenen Waffen- und Autofetischisten, wie er selbst einer ist. Auch das Chicago, in dem die Serie spielt, sollte nicht aussehen wie die japanische Vorstellung von einer typischen amerikanischen Stadt, die eher von Küstenstädten wie San Francisco und Los Angeles geprägt ist, sondern authentisch wirken. Zahlreiche Vorzeichnungen, Interviews mit den Sprecherinnen von Rally, May und Becky und Aufnahmen vom Studio vermitteln einen Eindruck von der Arbeit an einer Anime-Serie. Kurzum: auch wenn es keine neue Episode darstellt, hat Chapter 0 eine Menge interessanter Infos und Aufnahmen sowohl für GSC-Fans als auch für „Neueinsteiger", die sich schon immer mal gefragt haben, wie so ein Anime eigentlich entsteht. Ob die Dokumentation zu einem späteren Zeitpunkt auch außerhalb der limitierten und numeriertenSpecial Edition Box mit Poster & Postkarten-Set erhältlich sein wird, steht allerdings zur Zeit noch nicht fest.

SH



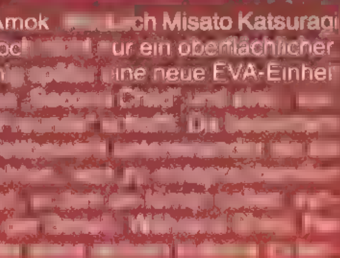
Neon Genesis Evangelion





[illegible] TV-Box [illegible], als [illegible] der Deluxe-Edition völlig ausv[illegible] demnächst bereits das erste Tape der Re-Edition ([illegible]-4) erscheint, läßt auch die zweite TV-Box nicht lange auf sich warten, die diesmal allerdings nur in einer regulären, auf 4000 Exemplare limitierten Auflage erscheinen wird (also keine Deluxe-Ausgabe, die erst wieder für die letzte Box geplant ist!) und Episode 7 - 13 enthält. Der Kampf gegen die „Engel" geht weiter, und Gendo Ikari treibt seinen mysteriösen Plan unaufhaltsam weiter voran. Als die Regierung einen eigenen Kampfroboter präsentiert, der einen [illegible]t, dreht dieser prompt beim Testlauf durch und läuft Amok [illegible]ch Misato Katsuragi [illegible]hält, einmal mehr unter Beweis zu stellen, daß sie doch [illegible] ur ein oberflächlicher [illegible] „später Teenager" ist. Zur Ver[illegible]ung trifft wen[illegible] eine neue EVA-Einheit [illegible] EVA-02 samt Pilotin: So[illegible] Langley, [illegible] recht [illegible] Persönlichkeit, die sich sofort [illegible] [illegible]angen, [illegible] Kampf gegen die „Engel" mehr als [illegible] die M[illegible] gefährdende[illegible] zu betr[illegible] [illegible] unterzogen [illegible] Eine der [illegible] Folgen der Serie [illegible] Embryo eines „Engels" aus dem K[illegible] [illegible] EVAs [illegible] [illegible]













SOL BIANCA



© NCS / NCE Avenue / AIC

Wir schreiben das 24. Galaktische Jahrhundert. Die Erde kennt man nur noch vage als ursprüngliche Heimat der mittlerweile auf Kolonien überall im All verstreut lebenden menschlichen Rasse, irgendwo in einem halbvergessenen Sonnensystem. Handel und Verkehr zwischen diesen Kolonien blühen - das gilt jedoch ebenso für die Piraterie! Besonders ein Schiff, technologisch alles bisher Dagewesene übertreffend, gilt als Schrecken der Transportschiffe....



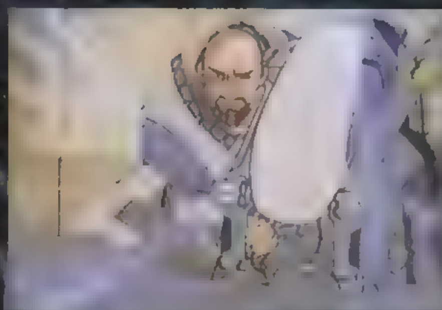
Es ist die Sol Bianca, deren Crew wir gleich im Einsatz erleben, als sie einen Raumfrachter überfallen; nicht ahnend, daß sich im Innern eines der erbeuteten Frachtcontainer ein blinder Passagier verbirgt. Der kleine Rim verliert bei dem Angriff das Bewußtsein und glaubt sich zunächst am Ziel seiner Reise, als er beim Aufwachen draußen nur weibliche Stimmen hört. Er wird rasch eines Besseren belehrt, als der Container aufgebrochen wird und er sich fünf schwerbewaffneten jungen Frauen gegenübersieht: Janny, Feb, April, May und June - den Piraten der Sol Bianca! Alle Versuche, etwas über ihren unfreiwilligen "Gast" herauszufinden, erweisen sich als erfolglos. Weder Charme noch Kameradschaft noch die resoluten Drohungen der burschikosen Janny, ihn einfach "mit dem anderen Müll" aus der Luftschleuse zu schmeißen, bringen Rim dazu, mehr als seinen Namen und sein Ziel zu nennen: Tres. Erst Aprils ganz radikale Methode (man könnte es auch praktische Gewaltandrohung nennen) entlockt dem mißtrauischen Jungen immerhin, daß er auch von diesem Planeten stammt, auf dem nach langem Bürgerkrieg ein General namens Battros vor einiger Zeit eine Militärdiktatur errichtet hat. Seitdem hört man von dort nur schlechte Nachrichten. Die "Sol Bianca"-Crew weigert sich daher ganz strikt, Rim nach Tres zu bringen. Schließlich sind sie Piraten und kein Transportunternehmen! Erst als der Junge sie mit der Möglichkeit, daß dort etwas zu holen ist, ködert, sieht die Sache anders aus, denn es gibt nur eines, was die fünf lieber mögen als Beute: viel Beute! Und davon soll es auf Tres reichlich geben... Aber es wartet auch jede Menge Ärger auf die Piratinnen, denn Battros läßt sich natürlich nicht so ohne weiteres die Schatzkammern ausräumen. Und auch der kleine Rim hat den Mädels nicht die ganze Wahrheit erzählt...

Die Story an sich hatten wir zwar schon ein paar mal, trotzdem ist diese Version des Schemas "Kleine Gruppe von Draufgängern gegen Tyrannen und sein Imperium" sehenswert. "Sol Bianca" bietet handwerklich sauber ausgeführte, astreine Science Fiction mit Spannung, Humor, eleganten Mecha-Designs von Atsushi Takeuchi (Tenchi Muyo!) - ehrlich, ich bin alles andere als ein Mecha-Fetischist, aber es ist einfach ein Genuß, dieses Raumschiff in Aktion zu sehen - und sympathischen Charakteren. Diese Mischung kam in Japan immerhin so gut an, daß bald darauf ein zweiter Teil gedreht wurde. Autor Toru Miura (Zeorymer) ließ sich für „Sol Bianca 2" sogar eine noch etwas originellere Story einfallen. Für die Regie wurde "Tenchi Muyo"-Regisseur Hiroki Hayashi verpflichtet. Mit dem gleichen hohen Animationsstandard wie beim ersten Teil, dazu jeder Menge Action und mehr Situationskomik als zuvor, gibt Teil 2 etwas tieferen Einblick in die Vorgeschichte der Sol Bianca und ihrer Besatzung, insbesondere June, und zählt tatsächlich zu den seltenen Fällen, in denen die Fortsetzung gleich gut - und in manchen Punkten sogar besser - ist als der Vorgänger.



Diesmal nehmen die fünf Spacepiratinnen den Schwarzmarkt in Angriff. Als sie dem mysteriösen Yuri Shurabama 2 kg der heißbegehrten energieverstärkenden Substanz "Pasha" vor der Nase wegschnappen - mit dem Gegenwert könnte man locker einen kleinen Planeten kaufen - handeln sie sich damit einen Gegner ein, der nicht nur äußerst mächtig ist, sondern auch noch in einer geheimnisvollen Verbindung zu ihrer Pilotin June zu stehen scheint. Als durch Sabotage von einem von Yuris Mittelsmännern der Bordcomputer ausfällt, die manövrierunfähige Sol Bianca der Polizei in die Hände fällt und June, die auf mysteriöse Weise mit dem Raumschiff in Verbindung steht, schwer erkrankt, sieht es schlecht aus für die fünf Piratinnen...

„Sol Bianca" ist eine Miniserie, die Lust auf mehr macht, und dieses „Mehr" ist inzwischen mit den demnächst in Japan erscheinenden neuen OVAs in greifbare Nähe gerückt, wobei diese allerdings nicht chronologisch an die hier vorgestellten Episoden anschließen, sondern zunächst mehr von der Vorgeschichte der Piratinnen erzählen sollen. Wobei positiv auffällt, daß man - im Gegensatz zu anderen aktuellen Neuauflagen schon existenter Serien wie „Bubblegum Crisis 2040" - das sehr schöne Charakterdesign von Naoyuki Onda (Armitage III, Monster City) beibehalten hat, anstatt es der



aktuellen Mode anzupassen.

Ein deutsches Release der neuen OVAs ist zwar bisher nicht geplant, aber zumindest die ersten beiden Teile, die demnächst von OVA Films zusammen auf einem Tape veröffentlicht werden, sollte sich kein SF-Girl-Action-Fan entgehen lassen, zumal in den deutschen Untertiteln auch etliche Ungenauigkeiten und Fehlübersetzungen beseitigt werden, die in der englischen und amerikanischen Fassung leider noch vorhanden sind (und teilweise so gravierend sind, daß die Beziehungen der Charaktere untereinander völlig verfälscht rüberkommen!). Wem das nicht genug ist, der kann zumindest mal einen Blick in die vor einiger Zeit in den USA erschienenen (und auch dort gezeichneten) Sol Bianca-Comics (Mangas kann man das wirklich nicht mehr nennen!) werfen, dies sei aber nur unter Vorbehalt empfohlen, denn weder Story noch Artworks sind besonders gelungen (siehe auch Ausgabe 12). Solltet ihr die Hefte also nirgendwo mehr finden, tröstet Euch - der Verlust hält sich in Grenzen.

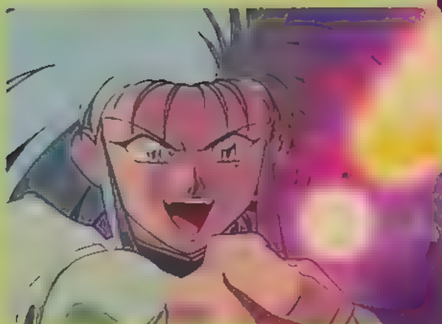
SH



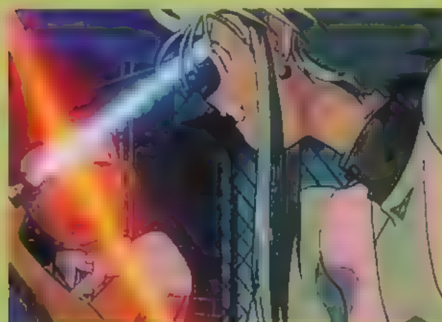


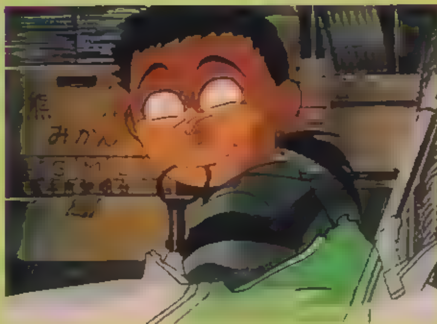
Tenchi Muyo!! Ryo-Ohki

Das deutsche Release der Top-Comedy

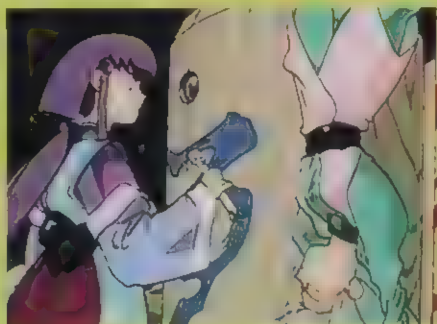


„Deine Neugier ist noch mal dein Tod...“ Dieses Sprichwort scheint sich für den jungen Tenchi Masaki unversehends zu bestätigen, als er die Sommerferien im Schrein seines Großvaters verbringt und diesem heimlich den Schlüssel zu einer verbotenen Höhle klaut, in der angeblich seit Jahrhunderten ein blutrünstiger Dämon schlummern soll. Denn die Legende ist wahr - der Dämon existiert, wird von Tenchis Eindringen geweckt und der Junge kann gerade noch aus der Höhle fliehen, bevor irgendetwas passiert...
Wochen später, als Tenchi das schlimme Erlebnis schon fast wieder verdrängt hat, steht plötzlich nach der Schule ein aufregendes junges Mädchen vor ihm. Aufregend im wahrsten Sinne des Wortes (jung mehr dem Aussehen nach), denn es ist die Dämonin aus der Höhle, die inzwischen ihre wahre Gestalt wiedererlangt hat - und alles andere als begeistert von der Tatsache ist, so lange eingesperrt gewesen zu sein! Ryoko, so heißt sie, will sich abreagieren - und hat Tenchi dafür als Opfer ausgesucht. Die halsbrecherische Verfolgungsjagd durch das verlassene Schulgebäude (das hinterher mehr oder weniger abbruchreif ist) ist jedoch nur der Auftakt zu einer Reihe von aufregenden und phantastischen Abenteuern, die dem Jungen durch seine neue „Freundin“ beschert werden. Von nun an wird nichts in Tenchis Leben mehr so sein, wie es einmal war... Dies zeigt sich schon wenige Tage später, als ein Raumschiff sich der Erde nähert, an Bord Ayeka und Sasami, ihres Zeichens Prinzessinnen vom Planeten Jurai. Die beiden sind auf der Suche nach ihrem Halbbruder Yosho, Ayekas Verlobtem, der zuletzt vor mehreren hundert Jahren gesehen wurde, als er eine Weltraumpiratin namens Ryoko (...klickt´s?) in Richtung Erde verfolgte. Als sie Hinweise entdecken, daß eben diese Ryoko sich gesund und ziemlich munter auf der Erde aufhält, setzen sie alles in Bewegung, um sie zu ergreifen, in der Hoffnung, von ihr zu erfahren, wo sich Yosho befindet. Statt dessen geraten sie jedoch an Tenchi - und machen unliebsame

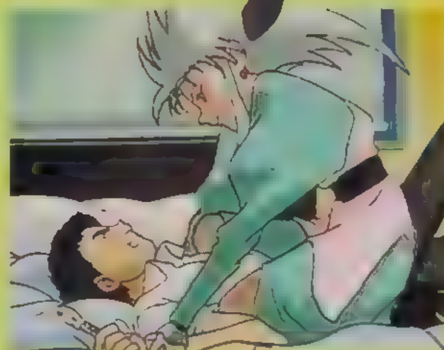




Bekanntschaft mit Ryo-Ohki, dem zweiten Weltraumpiraten/ Dämonen, der damals mit Ryoko auf der Erde landete... und bald darauf hat unser Held zwei weitere unerwartete Logiergäste am Hals. Das kann ja noch heiter werden...
Und das wird es! Verlaßt euch drauf!
„Tenchi Muyo! Ryo Ohki“ ist eine insgesamt 14teilige OVA-Serie, die 1992 von Pioneer/ AIC produziert wurde und noch heute eine der besten Comedies auf dem Markt ist - von Episode zu Episode kommt man aus dem Lachen nicht mehr heraus, wobei die Komik teilweise auf Slapstick, vor allem aber auf dem Zusammenspiel der Charaktere beruht, die sympathischer und vielschichtiger sind als in vielen anderen Komödien der Fall. Dabei verkommt die Story niemals zu einer seichten Klamotte - stattdessen wird hier eine spannende, witzige und gut erzählte SF-Dreieckskomödie (oder Vierecks-? Oder Fünfecks-? Tenchi hat mit der Zeit so viele Verehrerinnen, daß man sie kaum zählen kann...) geboten. Regie bei der in zwei Staffeln (Teil 1 - 7/Teil 8 - 13 plus ein Special) aufgeteilten Serie, die jetzt endlich auch in deutscher Synchronfassung erscheint (Tape 1 mit Episode 1 & 2 ist ab Ende April erhältlich, da uns bisher nur ein Vorabtape vorliegt, können wir nur sagen, daß die Stimmen prima getroffen sind und sich das Ganze insgesamt vielversprechend anhört), führte Hiroki Hayashi (El Hazard), die Charakterdesigns stammen von Masaki Kajishima, weitere Designs von Atsushi



Takeuchi (Armitage III, Sol Bianca) und die chaotische Storyline ließen sich Hiroki Hayashi, Masaki Kajishima und Naoko Hasegawa einfallen. Der Titel läßt sich dabei als „Tenchi wird nicht gebraucht“, „Tenchi Nutzlos“ oder auch „Diese Seite nach oben“ übersetzen. (.man denkt am besten nicht weiter drüber nach...) Die



meisten anderen Charaktere tragen übrigens entweder Namen, die etwas über sie aussagen (Ryoko = Dämonenbeschwörerin, Mihoshi = hubsch und Stern, Tenchi = Himmel und Erde etc.) oder sind nach tatsächlich in Japan existierenden Orten benannt. Die Animationen sind auch heute noch hervorragend und stellen so manche spätere Serie in den Schatten, nicht zuletzt auch die meisten Tenchi-TV-Spinoffs. In Japan war „Tenchi Muyo“ so erfolgreich, daß die Serie als eine der ersten reinen Videoproduktionen den Sprung ins Fernsehen schaffte (damals noch eine Seltenheit, heute kommt so etwas öfter vor) und noch einmal in eine 20teilige TV-Serie umgesetzt wurde, für die allerdings einige Beziehungen der Charaktere untereinander geändert wurden. Der erste Kinofilm, „Tenchi Muyo in Love“ (siehe AnimaniA 15) spielt in eben diesem TV-Serien-Universum,



während der zweite, „Manatsu no Eve“ (siehe Artikel in dieser Ausgabe) und dritte, „Harukanaru Omoi“ („Der entfernte Wunsch“, siehe News Net Ausgabe 28) in der Welt der OVAs angesiedelt sind. Eine zweite TV-Serie, „Shin (= Das Neue) Tenchi Muyo“, alias „Tenchi in Tokyo“ ist weder so ganz der einen, noch der anderen Tenchi-Version zuzuordnen und dann gibt es natürlich noch drei Specials und eine TV-Serie um das „Magical Girl Pretty Sammy“, quietschbunte Parodien (siehe AnimaniA 16 und 26), die in einem völlig anderen Universum spielen... Ein Manga, der sich an den OVAs orientiert und nach Episode 7 einsetzt, wobei allerdings neue Stories geschildert werden, ist in den USA bei Viz Comics erschienen.

SH

Darkside Blues

Irgendwann in der nahen Zukunft. Die ganze Welt ist in den Besitz des Megakonzerns Persona übergegangen. Nur einige verstreute Landstriche bieten noch kleine Inseln der Zuflucht für die wenigen Außenseiter, die mit Persona nichts zu tun haben wollen - oder auch umgekehrt. Eine solche Zuflucht ist ein Teil des ehemaligen Tokioter Stadtbezirks Shinjuku, einst das Vergnügungsviertel, der Bezirk mit den [illegible] in ganz Japan, jetzt ein bizarres Relikt der Vergangenheit mit eigenen Gesetzen - eine eigene Welt, in der alles möglich ist. Tokios dunkelste Seite. Die "Darkside".

[illegible] schütterliche Einwohner, die den Kampf gegen die Diktatur von Persona aufgenommen haben: die einen, so wie die junge Mai und ihre Freunde, eine Straßengang, die sich "Messiah" nennt, durch [illegible] Herz, da Mai verzweifelt in Gren Hogetsu einen der Führer von Persona [illegible] Organisation AP, durch gezielte Anschläge auf das Herz - bzw. [illegible] Führungsetage - von Persona.

[illegible] Stein des Anstoßes, der das Geschehen ins Laufen bringt... denn er setzt einen [illegible] Jahrzehnten von Persona gefangengehalten wurde. Eine geisterhafte schwarze Kutsche rauscht aus einem Spiegel ohne Reflektion in die Dunkelheit, und taucht in der "Darkside" wieder auf. Der junge Mann auf dem Kutschbock beschließt, den Namen des ersten Ortes anzunehmen, den er in seiner neugewonnenen Freiheit betritt: "Darkside". [illegible] als eine [illegible] Geschehen [illegible] neuen Leben [illegible]

Immer wieder kreuzen seine Wege die der jungen Mai, die an diesem Abend mit ihren [illegible] der sich als Tatsuya vorstellt - der einzige des AP-Kommandos, der den Anschlag auf die Persona kontrollierenden Hogetsu-Geschwister überlebt hat und davonkommen konnte - und bringen ihn [illegible] er Bekannten Selia, einer ehemaligen Krankenschwester, die aufgrund der politischen Aktivitäten ihres Vaters nach Darkside verbannt wurde. Wie sich herausstellt, [illegible] Selia und Tatsuya alte Bekannte...

Natürlich lassen die Hogetsu weder die Flucht ihres Gefangenen, noch die des Terroristen [illegible] zen, und so werden nicht nur die Sicherheitstrupps des Konzerns mobil gemacht und nach Shinjuku geschickt sowie hohe Kopfgelder ausgesetzt, sondern auch der jüngste Bruder, Eil, ein genetisch veran- [illegible] tiert und nach Darkside geschickt, um den jungen Mann mit dem gleichen Namen zu [illegible] - und ein mächtiger Verbündeter, und den [illegible] rer Flucht verdammt gut brauchen, denn die Truppen von Persona sitzen ihnen im Nacken und die sadistische Anführerin Tamaki Hogetsu kennt keinerlei Gnade...

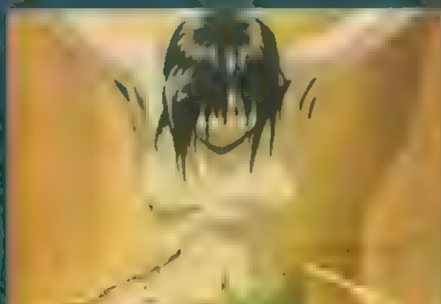
Darkside Blues ist ein atmosphärisch dichter, ungewöhnlicher Film, der mit seinen faszinierenden Designs und ruhig-unheimlichen Passagen Fans des "Besonderen" und Shojo-Fans ebenso ansprechen wird wie Action-Freunde durch die packenden Kampfszenen. Rollenspieler dürften sich an die (ohnehin zum Kult gewordenen) Spiele der World of Darkness (Vampire - die Maskerade, Werwolf) erinnert fühlen. Das irgendwo zwischen 19. und 20. Jahrhundert stehengebliebene, malerisch verrottende







©Akita Shoten/Toho/J.C. Staff







[illegible] kadenten Atmosphäre voll der unterschwelligen Erotik aller Horrorgeschichten, an Venedig, und bietet einen krassen Gegensatz zu der hypermodernen Welt der Persona Corporation. Immer wieder tauchen Elemente auf, die aus alten Horrorfilmen wohlbekannt sind: die geisterhafte schwarze Kutsche; der Spiegel, in dem sich nichts spiegelt; [illegible] lenweise permanente Untermalung mit Mundharmonikagefiedel (à la Wildwestfilm), die dazu dienen soll, die melancholische Stimmung des Ganzen zu verstärken, sowie der "Darkside Blues" selbst, ein Protestsong gegenüber [illegible] Persona-Konzern, der zwar eine [illegible] Funktion innerhalb des Filmes hat und dessen eigenartige Atmosphäre gut unterstützt; aber ich steh' nun mal nicht besonders (genauer gesagt, überhaupt nicht) auf diese Art von Blues und Country & Western-Musik. (Reine Geschmackssache also.)

Die Story aus der Feder von "Vampire Hunter D"-Autor Hideyuki Kikuchi und Yuho Ashibe ("Crystal Dragon"-Manga) entstand übrigens bereits 1985 und erfreute sich langsam, aber stetig wachsender Popularität unter den Fans. 1993 wur[illegible] nen Manga umgesetzt, ein Jahr später entstand der knapp anderthalbstündige Anime unter der Regie von Yoshimichi Furukawa. Hiroshi Hamazaki ("Cyber City OEDO 808") übernahm die Charakterdesigns (ordentlich, aber nicht aufsehenerregend). [illegible] können in der japanischen Originalversion, die von OVA Films mit deutschen Untertiteln veröffentlicht wird, eine Menge "alter Bekannter" hören. Kotono Mitsuishi, die japanische Stimme von Sailor Moon und Misato ("Evangelion"), spricht die Mai, [illegible] (Batou in "Ghost in the Shell", Nemo in [illegible] "Evangelion") die Stimme. Der androgyne [illegible] lichen Takarazuka Theaters [illegible] (ein Phänomen für sich, das sich einer enormen, überwiegend weiblichen Fangemeinde erfreut. Besonders die Männerdarstellerinnen, die stets sanfte [illegible]

"Darkside Blues" ist zwar definitiv kein Shonen Ai-Film, auch wenn Enji an ei[illegible] re, melancholisch-romantische Atmosphäre, die aussichtslosen [illegible] symbolische Elemente (Blut, zersplittertes Glas...) hat beides gemeinsam, und [illegible] ses Genres nicht uninteressant werden. Eine vor Jahren geplante englische PAL-[illegible] einzige zugängliche PAL-Version dieses Filmes bleiben wird. Eine faszinierende, rätselhafte Geschichte, die wesentlich mehr zu bieten hat als bloßes Action-Geballere, und doch eine spannende Story abwechselnd in rasanten [illegible] Passagen zu erzählen weiß; nicht unbe[illegible] bereit ist, sich auch einmal auf etwas [illegible]

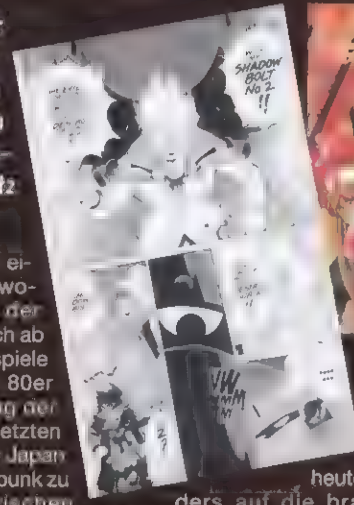




DARKSIDE BLUES

Steam Detectives

Wir befinden uns in den vierziger Jahren; in Steam City, einem an das London der Jahrhundertwende erinnernden Moloch, dessen Straßen permanent von undurchdringlichem weißen Nebel eingehüllt sind. Kein natürlicher Nebel - es ist Dampf, der von überallher aufsteigt. Da Kohle der einzige verfügbare Brennstoff ist, hat sich in Steam City eine hochentwickelte, auf Dampf basierende Technologie entwickelt. Die allgegenwärtigen weißen Schwaden, die auch dem Verbrechen einen gerne genutzten Sichtschutz bieten, sind der Preis, den die Bewohner für ihren Wohlstand zahlen müssen....







Der junge Narutaki, dessen Eltern von einem Unbekannten im Nebel ermordet wurden, als er noch ein Baby war, hat sich dem Kampf gegen die zahlreichen Bösewichter verschrieben, die die gasbeleuchteten Straßen Steam Citys unsicher machen. Unterstützt von seinem Diener Alfred... ähh, Kawakubo führt er eine Detektei, steht aber auch häufig der Polizei (der Inspektor sieht aus wie Inspektor Gadget mit Bart...) mit Rat und Tat zur Seite.

Sein neuester Fall führt ihn auf die Spur des dämonischen "Steam Snatchers", welcher seine Opfer überfällt und ihnen das Blut bis auf den letzten Tropfen aussaugt. Merkwürdig ist dabei nur, daß alle Opfer a) Bekannte von Narutaki waren und b) die gleiche Blutgruppe hatten wie er. Hinter wem ist der "Steam Snatcher" wohl wirklich her? Die hübsche Krankenschwester Ling Ling, die als neue Klientin in Narutakis Büro auf ihn wartet, hat jedenfalls das Gefühl, von dem Unbekannten verfolgt zu werden. Doch das Ganze entpuppt sich als gemeine Falle, bei der auch Ling Ling nur eine Schachfigur im Spiel eines ganz anderen ist - der gar nicht so wenig mit dem mysteriösen Tod von Narutakis Eltern zu tun hat...

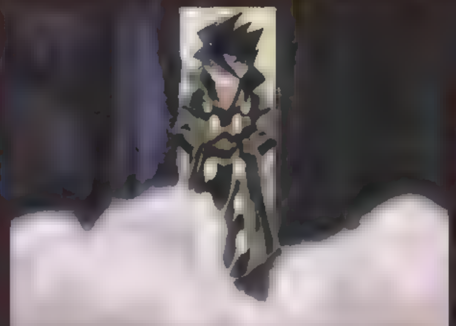
In den späteren Episoden stehen Ling Ling und ihr Vater Dr. Zhu - bzw. sein in der massiven Gestalt des dampfbetriebenen Roboters Goriki am Leben erhaltenes Gehirn - Narutaki als treue Helfer und Kampfgefährten zur Seite. Und die kann unser Detektiv auch gut gebrauchen, denn es lauern allerhand skurrile (kostümierte) Gegner im Nebel... Es sind immer wieder, auch in der Manga- und Anime-Produktion, Modeströmungen zu beobachten, die uns eine Zeitlang extrem viele Titel eines bestimmten Genres bescheren, wonach das Thema entweder ganz in der Versenkung verschwindet oder nur noch ab und zu neue Werke hervorbringt. Beispiele sind der Magical-Girls-Boom in den 80er Jahren, die Cyberpunk-Welle Anfang der 90er, die Videospiel-Adaptionen der letzten Jahre u.v.m. Die neueste Modewelle in Japan wie auch im Westen scheint der Steampunk zu sein - eine Kombination aus historischen Settings und dampfbetriebener Hypertechnologie, die uns unter anderem "Kishin Heidan", "Sakura Wars", "Giant Robo", die "Final Fantasy"-Saga (Spiel und Anime!) und jetzt "Steam Detectives" brachte.

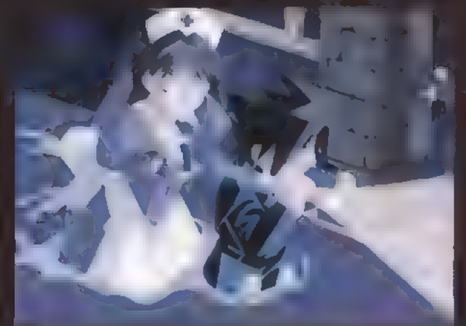
Der Manga "Kaiketsu Joki Tanteidan" (in etwa: Fall gelöst durch die Dampf-Detektive) (in den USA erhältlich von Viz Comics) aus dem Jahre 1996 stammt aus der Feder von Kia Asamiya - den meisten Fans hierzulande wohl durch "Silent Möbius" (erschien kurze Zeit auch auf Deutsch in der "Schwer Metall") und "Dark Angel" bekannt. Wer (nur) diese düsteren, aufwendig gezeichneten Science Fiction-Stories mit Horrorelementen kennt und mag, wird sowohl von Asamiyas Komödien "Compiler" und "Assembler OX" als auch von "Steam Detectives" reichlich überrascht sein, denn der Zeichner bedient sich hier eines wesentlich leichteren (nur auf den ersten Blick weniger detailreichen) Stils. Während bei den Komödien vor allem die Atmosphäre heller und freundlicher ist, die Erzählweise lockerer, zeichnet sich "Steam Detectives" zunächst durch ein extrem stilisiertes Charakterdesign aus: Eine Art "Retro-Look", der an die Klassiker der 60er und 70er Jahre erinnert; an Serien wie "Tetsujin 28-go" (alias Gigantor), "Cyborg 009" (...Narutakis Frisur...) oder "Tetsuwan Atomu" (Astroboy). Schon "Kishin Heidan" und "Giant Robo" haben sich dieses vereinfachten Stils erfolgreich bedient, um dem Zuschauer zu vermitteln: Wir bieten alles, was an den alten Serien cool und liebenswert war, umgesetzt mit der technischen (Produktions) Qualität von heute. Dies trifft besonders auf die brandneue Anime-Adaption zu, die zur Zeit im japanischen Fernsehen ausgestrahlt wird. Eine hervorragend animierte, eng an der Vorlage bleibende Umsetzung, bei der man lediglich über den Soundtrack im 70er-Jahre-Stil geteilter Meinung sein kann. (In Anbetracht der Tatsache, daß sich die Serie an den Klassikern eben jener Jahre orientiert, würde ich persönlich die Wahl als gar nicht so unpassend betrachten...) Leider sind bisher keine Pläne für ein westliches Release bekannt.

Die Erzählweise ist den klassischen Superheldengeschichten angepaßt, auf denen "Steam Detectives" aufbaut; keine komplexe, übergreifende Handlung; keine versteckten tiefgreifenden Aussagen über die Natur der Menschheit oder ihr Verhältnis zur Technik; sondern in sich (mehr oder weniger) abgeschlossene Einzelepisoden oder "Fälle", die einfach nur unterhalten wollen (und das auch ganz vorzüglich tun). Man merkt insbesondere den Einfluß von "Batman", aber auch "Sherlock Holmes", Hollywoods Schwarzer Serie und vielem anderen mehr. Wobei man noch dazusagen sollte, daß "Steam Detectives" eher eine Neuauflage oder Hommage der "alten Geschichten" ist; keine Parodie. Humor ist durchaus vorhanden, wenn auch eher selten; Stellen, an denen das Genre sich selbst auf die Schippe nimmt, wird man jedoch vergebens suchen. "Steam Detectives" ist eine Geschichte für Romantiker, die in der Glorie und Atmosphäre der alten Abenteuerstories schwelgen wollen. Gute Unterhaltung, ansprechend gemacht. (Und ganz einfach cool!) Empfehlenswert!!!

SH








Clamp School Detectives

CLAMP

Vier Frauen auf Erfolgskurs

Als Ende der 80er Jahre die ersten Mangas unter dem Namen "Clamp" herauskamen, konnte sich kaum jemand unter diesem kuriosen Pseudonym etwas vorstellen. Der Stil der Zeichnungen - Shojo Manga in seiner höchsten Vollendung - ließ auf eine Frau schließen, die sich hinter dem Namen verbarg. Die Stories jedoch, eine Mischung aus Action, Mythologie und Romantik, waren ungewöhnlich, ernst, und vermischten Elemente des Shojo- (= Mädchen) und des Shonen- (= Jungs) Manga. In eine Schublade einordnen wie so viele Kollegen ließ sich der, die oder das geheimnisvolle "Clamp" nicht.

Heute, gut zehn Jahre nach ihrem Debut, ist hinlänglich bekannt, daß "Clamp" für ein Team von vier Zeichnerinnen steht, die aus der Kansai-Region Japans (der Gegend um Osaka und Kyoto) stammen, und sich größtenteils schon zu Schulzeiten kennengelernt haben. Mokona Apapa, Satsuki Igarashi und Mikku Nekoi waren gemeinsam in der Astronomie- und Meteorologie-AG ihrer Schule, ebenso wie Tamayo Akiyama, ein weiteres Gründungsmitglied von "Clamp", über das Nanase Ohkawa zu dem Quartett stieß.

"Wir waren damals noch kein Künstlerkollektiv, sondern einfach eine Clique, die gerne zusammen war und Spaß hatte," erinnert sich Nanase in einem Interview. "Wir waren zwischen 12 und 13 Leute, Mädchen und Jungs in verschiedenen Altersstufen, und es waren eben auch einige dabei, die gerne Dojinshi (Amateur-Mangas) zeichneten. Obwohl wir eigentlich alle zu verschiedenen Dojinshi-Gruppen gehörten, kamen wir zusammen und um uns daran später ´mal zu erinnern, kam die Idee auf, ein Dojinshi unter dem Namen CLAMP zu machen."

Der Name selbst hat keine besondere Bedeutung - einfach ein Wort, das sich für die gutgelaunten jungen Japaner witzig anhörte; so, wie allgemein gerne englische Begriffe für Produktbezeichnungen und Filmtitel verwendet werden, ohne Rücksicht auf deren wörtliche Bedeutung. "Clamp" heißt "Klammer", aber, wie Ohkawa in dem schon zitierten Interview (Quellenangaben siehe Seite 24) ironisch bemerkte, es könnte genausogut "Ein Sack Kartoffeln" heißen. Es ist der "Soundeffekt", der zählt.

Die Zusammenarbeit der Hobbyzeichner sah in jenen Anfangsjahren noch mehr nach "zusammen" als nach "Arbeit" aus: man traf sich in den Ferien oder an Feiertagen, veranstaltete Parties, sah sich (meist Horror-)filme an oder machte einen Ausflug. Nichtsdestotrotz kam, ganz "nebenbei" "Cluster" zustande, das erste mehr oder weniger kommerzielle Dojinshi, überwiegend gezeichnet von Tamayo Akiyama, das die damals noch elfköpfige Truppe in Eigenregie vervielfältigte und verkaufte. Noch heute hat Clamp eine fanatische Fangemeinde in der Dojinshi-Szene, aus der sie selbst erwachsen sind - auch wenn sie selbst diese Nabelschnur längst durchtrennt zu haben scheinen.


Magic Knight Rayearth

Als sich 1989 schließlich ein Verlag bereit erklärte, "RG Veda" zu veröffentlichen, waren noch sieben Zeichnerinnen übriggeblieben - der "normale" Gang des Lebens (Ende des Studiums, Berufseinstieg, Heirat usw.), vielleicht auch interne Auseinandersetzungen, wie sie häufig vorkommen, wenn man älter wird und sich in verschiedene Richtungen voneinander entwickelt, hatten ihren Preis gefordert. Auch einige der "Übriggebliebenen" hatten inzwischen ihren ersten Job angetreten; auf Nanase Ohkawa wartete z.B. eine Stelle als Bürokraft. Die sehr zeitaufwendige Arbeit an "RG Veda" stellte die jungen Frauen schnell vor die Entscheidung: Brot- oder Traumjob.

"Mokona wollte eigentlich nie eine professionelle Manga-Zeichnerin werden," verrät Nanase Ohkawa. "Sie wußte genau, daß es verdammt harte Arbeit ist, und war sich nicht sicher, ob sie das aushält. Du mußt so vieles können: den eigenen Hintergrund zeichnen, die Rollen aller Charaktere regelrecht spielen. Und du zeichnest alles dreimal: im Storyboard, in Bleistift und in Tusche. Inzwischen hat sie sich dran gewöhnt. Sagt sie zumindest."

Zwei der sieben Mitglieder - Sei Nanao und Tamayo Akiyama - verließen "Clamp" im Laufe des nächsten Jahres. Eine dritte, Leeza Sei, machte sich 1991 selbständig und arbeitet heute unter dem Namen "Takeo Iba". Übrig blieb der "harte Kern", die vier Frauen, die auch heute noch als eingeschworenes Team arbeiten: Nanase, Mokona, Satsuki und Mikku.

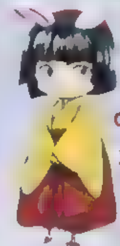
Die "offiziellen Anführer" der Gruppe sind dabei Mokona und Nanase: erstere übernimmt die künstlerische Leitung, wogegen Ohkawa die Organisation übernimmt und die Stories verfaßt.

Die Arbeit innerhalb der Gruppe ist streng aufgeteilt, vergleichbar mit den Arbeitsgängen bei der Entstehung eines amerikanischen Comics (A schreibt die Story, B macht die Bleistiftzeichnungen, C die Tuschezeichnungen und D koloriert die Seiten): Jeder macht das, was er am besten kann. Diese Arbeitsweise im Team ist zwar ungewöhnlich (für japanische

Verhältnisse, wo in der Regel ein Zeichner die Stories selbst schreibt, die Bleistift- und die wichtigsten Tuschskizzen übernimmt und den Rest und die Hintergründe entweder einem Assistenten überläßt oder auch selbst macht), aber effektiv. Anders als manche ihrer Kollegen beschäftigen Clamp keine außenstehenden Künstler, die z.B. die Illustrationen für dies oder jenes übernehmen, sondern machen alles selbst. "Die Leute sagen, ein Frauenteam ist 'was Ungewöhnliches und keiner hat damit gerechnet, daß es so lange hält," meint Okawa, "aber wir fanden es einfach angenehmer und leichter, so zusammenzuarbeiten. Ein Vorteil ist zum Beispiel, daß eine gewisse Objektivität gegeben ist. Wenn ich eine Story schreibe, kann ich nicht immer sagen, ob andere sie gut finden werden. Meine ersten Leser sind also Mokona und Nekoi, und die würden mir sagen, wenn ich Mist verzapft hätte. Und wer von uns auch immer das Storyboard entwirft und die Seiteneinteilung macht, könnte es auch erkennen. Das ist das Gute daran. Auf der anderen Seite ist es manchmal schwer, die emotionelle Seite unter Kontrolle zu halten. Wir können nicht nur zusammenarbeiten, weil wir Freunde sind; und wir dürfen nicht zu abhängig voneinander werden. Es hört sich vielleicht hart an, aber wenn dein Teil der Arbeit erledigt ist, mußt du einfach nach Hause gehen und sehen, daß du deinen Schlaf bekommst; selbst wenn alle anderen die Nacht durcharbeiten müssen. Wenn nicht, bist du nicht in der Lage, selbst mal die Nacht durchzuarbeiten, wenn es sein muß. Die Arbeit in einer Gruppe kann schwer sein, wenn man nicht die entsprechende Distanz aufbringt."

Die Zeichnerinnen arbeiten meistens an mehreren Serien gleichzeitig.So entstanden z.B. „RG Veda", „X", „Tokyo Babylon" und „Magic Knight Rayearth" parallel und wurden in 4 verschiedenen Magazinen nebeneinander publiziert. Im Falle von „Rayearth" und „X" waren Clamp sogar noch gleichzeitig mit an der Anime-Umsetzung beteiligt.

Kein Wunder also, daß die Damen nach dem Abschluß von RG Veda 1996 erst einmal eine kleine Atempause einlegten und sich auch danach eher kürzeren, leichteren Werken wie "Wish", "Clover" oder den Kinderserien "Card Captor Sakura" und "Clamp Gakuen Tanteidan" widmeten. "Wenn wir uns nicht ab und zu entschieden an ein jüngeres Publikum wenden, werden unsere Leser immer älter," meint Ohkawa - ein durchaus sinnvolles Argument, betrachtet man die Tatsache, daß auch in Japan viele Otakus irgendwann einmal mit dem Comiclesen oder zumindest dem aktiven Fan-Sein aufhören. Nichtsdestotrotz wartet die Fangemeinde sehnlichst auf die Fortsetzung von "X" oder ein neues größeres (anspruchsvolleres) Werk. Zumindest die kürzlich aufkommenden Trennungsgerüchte können wir aber guten Gewissens als Unsinn abtun, wie die Neujahrsmessage an die Fans auf ihrer Homepage beweist: „Dieses Jahr,



Nanase Ohkawa Geb. am 2. Mai 1967. Sie leitet das Studio und ist die Wortführerin der Gruppe. Ihre Hauptarbeit besteht jedoch darin, die komplizierten und oft tragischen Storylines zu verfassen - Clamp arbeiten die komplette Geschichte in allen Details aus, lange bevor sie mit dem Zeichnen anfangen. Nanase hat auch großen Einfluß auf das grundlegende Layout der Stories und arbeitet auch des öfteren als Drehbuchautorin selbst an den Verfilmungen ihrer Werke mit. Ursprünglich war sie kein Manga-Fan oder Dojinshi-Zeichner; ihre Liebe gehörte von Anfang an dem Schreiben. Erst durch die Clique und Tamayo Akiyama kam sie zu der Dojinshi-Truppe, aus der sich später Clamp entwickelte.

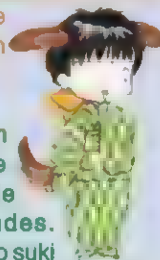
Als Einflüsse nennt sie die Mangas von Go Nagai und Tezuka Osamu, unter anderem Devil Man, Harmagedon, Hi no Tori (= Phoenix) und Black Jack. Als SD-Figur (die einzigen Bilder, die Clamp von sich veröffentlichen) ist sie ein Kaninchen.



Mokona Apapa Geb. am 16. Juni 1968. Die Zeichnerin der Truppe; sie ist verantwortlich für die traumhaften Bilder, die jeder von uns mit dem Namen CLAMP verbindet. Ihre Zeichnungen stechen besonders durch die großen, intensiv betonten Augen hervor, die sie zu einer Zeit einführte, als es die Tendenz im Shojo-Manga war, eher kleine Augen zu zeichnen. In den Anfangsjahren zeichnet sich der Stil der ehemaligen Kunststudentin durch harte, schwere Linien aus, der dann Mitte der 90er einer leichten, sehr bewegten Linienführung weicht. Der Name ist übrigens ein Pseudonym, ihr wirklicher Name ist unbekannt. Ihr SD-Charakter ist ein Kätzchen. (Das Aussehen der Figuren wechselt von Manga zu Manga und wird offenbar immer dem aktuellen Aussehen der vier angepaßt, aber daran kann man sie eindeutig erkennen...)

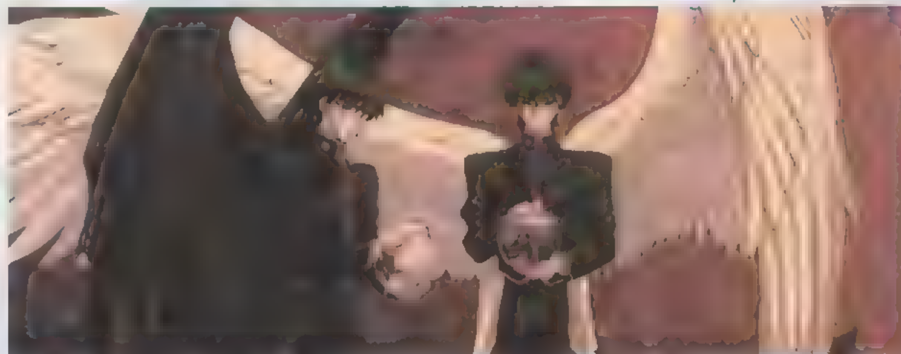


Satsuki Igarashi Geb. am 8. Februar 1969. Satsuki assistiert Nanase Ohkawa beim Schreiben der Hintergrundstories; außerdem ist sie Mokonas Assistentin insofern, daß sie die Rasterfolien für die Graustufen einklebt. Zu ihren Aufgaben gehört es außerdem, für das leibliche Wohl der Gruppe zu sorgen. Sie inspirierte die Figur der Satsuki Yatoji in "X". Ihre SD-Figur ist ein Eichhörnchen.



Mikku Nekoi Geb. am 21. Januar 1969. Ihr Name wird in den Mangas meist "Mick" geschrieben, lautet aber eigentlich Mikku. Sie ist die zweite Zeichnerin von Clamp und übernimmt in der Regel die Hintergründe und die SD-Parodien am Ende jedes Comicbandes. Gleichzeitig hat sie aber auch die Hauptarbeit an „Wish" und „Watashi no suki na hito" geleistet. Ihr Stil zeichnet sich durch wesentlich feinere Linien und den Einsatz von weniger Graustufen aus. Mikku war das indirekte Vorbild für die Figur der Yuzuriha Nekoi in "X". Ihre SD-Variante ist ein Hündchen.

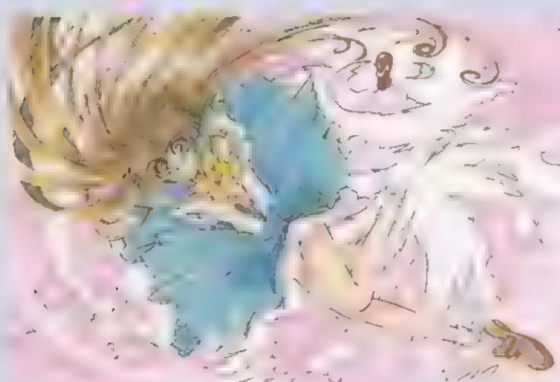
X - The Movie



1999, ist unser 10. Jubiläum. Wir haben schlechte Erfahrungen in dieser Zeit gemacht, aber auch jede Menge gute. Wir wissen Eure Unterstützung und Treue zu schätzen und werden weiterhin gute Arbeit als Team leisten."

Der Stil von Clamp zeichnet sich durch eine elegante Leichtigkeit aus - die Charaktere sind schlank und graziös, mit feinen Gesichtern und riesigen, ausdrucksvollen Augen, und fast immer von sehr bewegten Linien umgeben (Haare, Kleidung, Umgebung...).Häufig finden sich Einflüsse der „seriösen" Kunst in den Bildern wieder - so z.B. des Schweizer Malers und Alien-Designers H.R. Giger in „RG Veda" oder der Pop-Art in den Illustrationen zu „Tokyo Babylon Photographs".





Miyuki-Chan in Wonderland

Ein häufig wiederkehrendes Motiv ist auch „Alice im Wunderland“ - sowohl in Illustrationen für andere Serien als auch als Vorlage für Clamps eigene Version des Lewis-Carroll-Klassikers, „Miyuki-chan in Wonderland“. Während die graphische Darstellung insgesamt fest im Shojo-Manga verwurzelt ist, zielen die Hintergrundgeschichten jedoch auf ein wesentlich breiteres Publikum.

Die Stories sind kompliziert und extrem durchdacht, meist stark mit Symbolismus beladen - sei es die hinduistische Mythologie wie bei „RG Veda“ oder die christliche wie bei „X“ - und das Ende hält häufig eine sehr überraschende Entwicklung oder Enthüllung bereit... ! Selbst vordergründig an Kinder addressierte Serien wie "Magic Knight Rayearth" haben oft einen tragischen Unterton, beschäftigen sich mit Themen wie Schicksal, Opfer, Verlust und Tod. Ein Happy-End ist keinesfalls vorprogrammiert...

"Ich bin der Ansicht, Schicksal ist etwas, was man selbst entscheidet. Daß irgendwo eine geheimnisvolle Macht da draußen sein soll, die bestimmt, was dir passiert, und du hast alles widerspruchslos zu schlucken, ist Unsinn. Du selbst bestimmst, wie es dir im Leben ergehen wird und ob du das, was dir passiert, akzeptierst - oder versuchst, es zu ändern," meint Nanase Ohkawa hierzu. „Aber es ist nicht wahr, daß es in meinen Geschichten kein Happy End gibt. Die Charaktere leben - oder sterben - in der Art und Weise, für die sie sich entschieden haben. Also ist selbst ihr Tod nicht zwangsläufig eine unglückliche Wendung. Wenn die Charaktere selbst keine Reue über das Geschehene empfinden, kann man doch nicht sagen, daß sie unglücklich sind, oder? ... Ich denke sowieso, Glück ist für jeden etwas anderes. Jeder Mensch ist unterschiedlich, also kann nicht jeder das Gleiche denken. Was der eine als Unglück empfindet, mag für einen anderen das größte Glück der Welt sein. Ich finde, man sollte versuchen, selbst glücklich zu sein, und nicht versuchen, auf andere nur den Eindruck zu machen."



RG Veda Illustrations

Dennoch sind die Mangas von Clamp keine ernsten Trauer-Epen, sondern werden immer wieder humoristisch oder romantisch aufgelockert. Obwohl Nanase zugibt: "Liebesgeschichten liegen mir eigentlich nicht. Es scheint, als sei meine Vorstellung von einer Beziehung grundlegend anders als die der meisten anderen Leute. Ich bekam eine Menge Protestbriefe, als ich einmal irgendwo schrieb, daß die Menschen sich selbst am meisten lieben, und nur etwas für andere tun, weil sie sich selbst dabei gut fühlen, die anderen glücklich zu sehen."

So ergreifend die Stories dann letztendlich auch für den Leser sind, die Frauen von Clamp selbst sehen das Ganze eher pragmatisch: "Was wir zeichnen, wird für uns niemals mehr als nur eine Zeichnung sein. Wir wollen vermeiden, uns zu sehr an die Charaktere zu gewöhnen und die Story kaputtzumachen. Wir lesen natürlich Briefe unserer Fans und wollen wissen, welche Charaktere beliebt sind und welche nicht. Aber das hat keinen Einfluß darauf, ob sie vielleicht im nächsten Kapitel sterben. Wir freuen uns über Feedback, aber wir könnten uns in dieser Branche nicht halten, wenn wir nicht auch mal etwas tun würden, was uns unsere Leser möglicherweise übelnehmen. Wenn wir mit einer Serie anfangen, ist alles schon genau geplant und wir wissen, wie die Story verläuft. Das ist auch eine unserer festen Bedingungen beim Vertragsabschluß mit dem Verlag: Wir verlängern keine Story, nur weil sie populär ist. Natürlich kann sie jederzeit abgesetzt werden, wenn sie das nicht ist," meint Ohkawa. (Über die Wahrscheinlichkeit davon diskutieren wir jetzt nicht...).

In der Branche gelten Clamp als schwierig und snobbistisch - sie haben nicht zu jedem Kontakt (normalerweise sind Mangazeichner untereinander häufig befreundet und unternehmen viel miteinander oder haben zumindest regelmäßigen Kontakt - Yuu Watase und Naoko Takeuchi beispielsweise schicken sich immer gegenseitig Faxe), geben nur selten Interviews und es sind bisher auch noch keine Fotos von ihnen veröffentlicht worden. Manga- und Animezeitschriften weltweit mußten sich damit zufriedengeben, die SD-Selbstportraits, die in jedem ihrer Mangas zu finden sind, statt eines richtigen Bildes der vier abzudrucken.

Sogar Nobuteru Yuuki - als Charakterdesigner von Record of Lodoss War, Weathering Continent, Five Star Stories, Battle Angel Alita, Vision of Escaflowne u.v.m. selbst einer der größten Namen in der Branche - zitterte nach eigener Aussage vor der Zusammenarbeit mit den Zeichnerinnen bei den Arbeiten an „X-The Movie“, wobei diese jedoch letztendlich recht friedlich verlief: „Sie wollten nur wissen, als ich die Charakterdesigns vorlegte, warum ich diesen Schatten an die Nasen gesetzt habe, was einfach meine Art ist, aber das war auch schon alles. Darüberhinaus haben sie sich nicht geäußert - weder positiv noch negativ.“



Tokyo Babylon Photographs

Es mag etwas dran sein an den Gerüchten. Vielleicht ist Clamp der Erfolg zu Kopf gestiegen. Bezeichnend ist irgendwo, daß die Zeichnerinnen zwar eine Homepage im Internet haben, die sogar teilweise zweisprachig ist, (http://www. clamp.f-2.co.jp), aber keine Links von und zu anderen Websites ohne offizielle Genehmigung gestatten - die nur dann erteilt wird, wenn ihre Bedingungen befolgt werden: Clamp wünschen ausdrücklich nicht, daß ihre Werke oder Teile daraus eingescannt oder kopiert und für private Homepages oder Fanzines verwendet werden. (Schreiben kann man, was man will, aber gefälligst ohne Bilder, es sei denn, man zeichnet sie eigenhändig ab.) Zitat der Homepage: „Wenn ihre Werke irgendwo in einer Form veröffentlicht werden, von der sie nichts wissen und die sie nicht genehmigt haben, wäre das sehr enttäuschend für Clamp. Sie bedauern es in der Tat sehr, daß es einige egoistische Homepages, Fanzines und Newsletter privater Fanclubs gibt, die ihre Werke ohne Genehmigung verwenden. Realistisch be-

Quellen: Kappa Magazin 6/96: Protoculture Addicts; Fred Schodt: „Dreamland Japan“; Trish Ledoux (Ed.) „Animerica Interviews“; CLAMPs Homepage et al.



trachtet ist es allerdings nicht möglich, daß sie alle Pages und Zines prüfen, die ihre Werke verwenden möchten. Daher lehnen Clamp grundsätzlich jede diesbezügliche Anfrage ohne Rücksicht auf die Person oder die Organisation des Fragenden ab." Daß dies - um ihre Worte zu verwenden - auch „sehr enttäuschend" für alle leidenschaftlichen Fans ist, die sehr viel Liebe und Mühe in ihre Websites oder in Fanzines gesteckt haben, ist vollkommen egal. Fragt sich, wer hier „egoistisch" ist... (Immerhin, Clamp haben laut Homepage keine Probleme mit Cos-Plays, Fan-Zeichnungen ihrer Charaktere und Fan Fiction, was inzwischen auch nicht mehr selbstverständlich ist.)

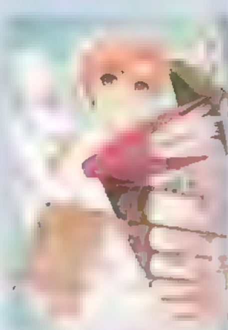
Natürlich kann es genausogut sein, daß so manches nur von beleidigten Fans in die Welt gesetzt wurde, denen der Gebrauch von Clamp-Werken für ihre Homepage verboten wurde. So ganz aus der Luft gegriffen ist das Verbot ja nun auch nicht, zumal bei schlechten Websites/Fanzines, die vielleicht Fehlinformationen, Gerüchte oder Verleumdungen beinhalten (und leider gibt es nun mal auch viel Mist , speziell im Internet), das Ganze dann auf Clamp zurückfällt und bei der Masse von Fans, die die Zeichnerinnen nun einmal haben, einfach nicht mehr möglich ist, alles probezulesen oder im Auge zu behalten. Auch Neider könnten dahinterstecken, denen der Erfolg und die Beliebtheit der Frauen (was nun einmal mit sich führt, daß einfach keine Zeit da ist, sich um jeden einzelnen, der anfragt, zu kümmern - wie schon einige unserer Dojinshi-Künstler aus eigener Erfahrung sagen können) sowie die Tatsache, daß sie offenbar ganz genau wissen, was sie wollen und dies auch durchzusetzen vermögen, was in der immer noch männerdominierten Gesellschaft (und Comic-Szene) Japans durchaus eine Besonderheit ist, sauer aufgestoßen sind.

Wie Nanase selbst in ihrem Rat an aufstrebende Zeichner sagt: "Es ist vielleicht am Wichtigsten, sich darüber im Klaren zu sein, *weshalb* man zeichnet. Ist es das Geld? Gibt es etwas, was Ihr wirklich umsetzen wollt, für das Ihr auch Entbehrungen auf euch nehmen würdet, nur um es zu verwirklichen? *Wenn Ihr wißt, was Euer Ziel ist, werdet Ihr auch nicht auf halben Weg entmutigt.*"

Und was ihr Ziel ist, das wissen Clamp offensichtlich ganz genau...

„Arrogante Zicken" oder „arg gestreßte Zeichnerinnen" - so ohne weiteres kann das wohl niemand von uns sagen. In jedem Fall tut es der Schönheit ihrer Zeichnungen und der Brillanz ihrer Stories keinen Abbruch. Und diese allein sichern den vier Frauen von Clamp schon einen Platz ganz oben an der Spitze der Manga-Geschichte...

SH



Die Mangas von CLAMP

1989 - Derayd — Übersetzung: keine bekannt
1989 - Seiden RG Veda (RG Veda), 10 Bände — Übersetzung: Französisch, Deutsch (geplant)
1990 - Cluster (1988 entstanden) — Übersetzung: keine bekannt
1990 - Gakkuen Tokkei Duklyon (Campus-Wache Duklyon), 2 Bände — Übersetzung: keine bekannt
1990 - Clamp Gakkuen Tanteidan (Clamp-Schul-Detektive), 3 Bände — Übersetzung: keine bekannt
1990 - Shira-Hime Shô (Von Prinzessin Shira) — Übersetzung: keine bekannt
1990 - Tokyo Babylon, 7 Bände — Übersetzung: Französisch
1990 - 20 Menso ni Onegai (Bitte, Mann-mit-den-20-Gesichtern), 2 Bände — Übersetzung: keine bekannt
1991 - Combination — Übersetzung: keine bekannt
1992 - X, bisher 10 Bände, noch nicht abgeschlossen — Übersetzung: Französisch, Englisch
1992 - Chunhyan-Jun — Übersetzung: keine bekannt
1992 - Shin Shunkoden (Die neue Frühlings-Legende) — Übersetzung: keine bekannt
1993 - Magic Knight Rayearth, 3 Bände — Übersetzung: Deutsch, Französisch, Englisch, Italienisch
1993 - Rex: Kyoryu Monogatari (Rex: Eine Dinosauriergeschichte) — Übersetzung: keine bekannt
1993 - Watashi no Suki na Hito (Der, den ich liebe) Übersetzung: keine bekannt
1994 - Fushigi no Kuni no Miyuki-Chan (Miyuki-Chan im Wunderland) — Übersetzung: keine bekannt
1995 - Magic Knight Rayearth II, 3 Bände — Übersetzung: Deutsch (ab Ende 1999), Französisch, Englisch, Italienisch
1995 - Wish, 4 Bände — Übersetzung: keine bekannt
1996 - Card Captor Sakura, bisher 3 Bände, noch nicht abgeschlossen — Übersetzung: keine bekannt
1997 - Clover, 3 Bände — Übersetzung: Französisch (geplant)
1998 - Angelic Layer(Serie in „Monthly Shonen A") — Übersetzung: keine bekannt
1998 - Suki da kara suki (Ich liebe, weil ich liebe)(Serie in „Monthly Mystery DX" — Übersetzung: keine bekannt

Außerdem Mitarbeit an Takeshi Okazaki, „Elementalors" (Seireitsukai); der Manga wurde ins Italienische und Französische übersetzt.

Die meisten Werke von CLAMP sind nur in der japanischen sowie in einer chinesischen Fassung erhältlich und über japanische Buchhandlungen zu beziehen. Pläne für weitere Übersetzungen ihrer Serien sind zur Zeit nicht bekannt. Näheres zu den existierenden Übersetzungen und zu den Serien selbst erfahrt Ihr in den weiteren Teilen unseres Specials.

Animes von CLAMP

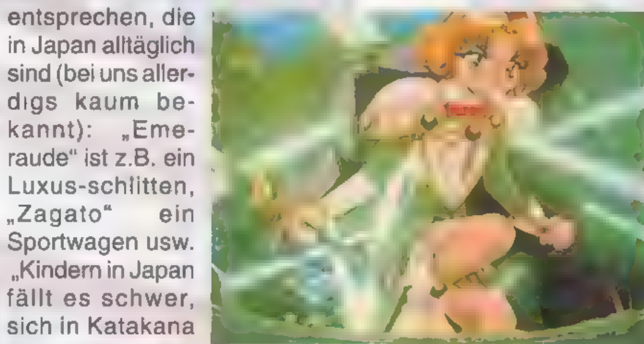


1991 - RG Veda, Teil 1
Erhältlich in: USA, England, Deutschland (geplant)
1992 - RG Veda, Teil 2
Erhältlich in: USA, England, Deutschland (geplant)
1992 - Tokyo Babylon, Teil 1
Erhältlich in: USA, England
1993 - X2 ("Double X") (nicht außerhalb Japans erhältlich)
1994- Tokyo Babylon, Teil 2 Erhältlich in: USA, England
1994 - Magic Knight Rayearth TV-Serie (20 Episoden)
Erhältlich in: USA (geplant), Italien (nur TV), Spanien (nur TV)
1995 - Magic Knight Rayearth TV-Serie, 2. Staffel (29 Episoden)
Erhältlich in: USA (geplant), Italien (nur TV), Spanien (nur TV)
1995 - Fushigi no Kuni no Miyuki-Chan (Miyuki-Chan in Wonderland)
Erhältlich in: USA
1996 - X-1999 Erhältlich in: USA (geplant), England (geplant)
1997 - Rayearth, 3 OVAs Erhältlich in: England (geplant)
1997 - Clamp Gakuen Tanteidan (Clamp School Detectives) TV-Serie
Erhältlich in: USA
1997 - Card Captor Sakura TV-Serie (nicht außerhalb Japans erhältlich)
1998/89 - Card Captor Sakura Movie (jap. Kinostart für Sommer 99 angekündigt)
1998/99 - Clover (Animation Clip) (nicht außerhalb Japans erhältlich)

Magic Knight Rayearth

Magic Knight Rayearth wurde 1994 für das Magazin Nakayoshi geschaffen, in welchem auch Sailor Moon zu erstem Ruhm kam. "Osa P., der Redakteur von Nakayoshi, der auch für den Erfolg von Sailor Moon verantwortlich gewesen ist, sagte damals zu uns, ein grundsätzliches Problem des Magazins sei, daß die Leserinnen das Heft nicht mehr kaufen, sobald sie mit der Grundschule fertig sind - in Japan mit 12 Jahren - und in die Oberschule gehen. Wir sollten also eine Geschichte entwerfen, die nicht nur für Kinder ist, sondern die die Mädchen weiterlesen, wenn sie älter werden. Magic Knight Rayearth richtet sich anfangs mehr an jüngere, aber wir sind schnell in unseren normalen Stil zurückgefallen,"kommentiert Nanase Ohkawa. Das Konzept ging auf: MKR wurde sehr schnell eine der populärsten Serien, die je in Nakayoshi veröffentlicht wurde. "Daß wir ausgerechnet einen Comic von Clamp veröffentlichten, die für RG Veda und Tokyo Babylon, also ganz andere Serien bekannt waren, als unserer Zielgruppe entsprach, war ein Schock in der Industrie, hat aber unsere Verkaufszahlen enorm angekurbelt," meint Yoshio Irie, der Chefredakteur des Magazins.

Ähnlich wie bei Sailor Moon wurden die TV-Serie und der Manga parallel produziert und veröffentlicht, und die romantische Fantasy-Geschichte um ein weibliches Sentai-Team (Mit Sentai, jap. Team, bezeichnet man eine Gruppe von Helden, in der jeder Kämpfer für eine Farbe, ein bestimmtes Element, Tier, Tierkreiszeichen o.ä. steht - z.B. die Power Rangers, die Krieger von St. Seiya, die Sailor-Kriegerinnen...), für die man sich schließlich entschieden hatte, war sicher von dem Erfolg des Vorgängers nicht ganz unbeeinflußt. Nichtsdestotrotz weist MKR die für Clamp typische Mischung aus Shonen- und Shojo-Elementen auf: Niedliche Mädchen in kurzen Röckchen, gutaussehende männliche Charaktere, Magie, Romantik, Mecha und Action - all das zog nicht nur das übliche Nakayoshi-Publikum aus kleinen Mädchen an, sondern gewann auch begeisterte Anhänger unter den Älteren, Jungen und Mädchen. Ein besonderer Gag ist dabei, daß fast alle Namen der Bewohner der Fantasy-Welt denen von Autos entsprechen, die in Japan alltäglich sind (bei uns allerdings kaum bekannt): „Emeraude" ist z.B. ein Luxus-schlitten, „Zagato" ein Sportwagen usw. „Kindern in Japan fällt es schwer, sich in Katakana geschriebene Namen zu merken," erklärt Ohkawa hierzu. (Katakana sind die für Fremdworte benutzten Schriftzeichen). „Aber ihre Väter haben Autos. Wenn nun die Charaktere heißen wie die Autos daheim oder bei Freunden in der Garage, dürfte das leicht genug zu behalten sein."



Die Serie besteht aus zwei Staffeln á 3 Bänden, die sich durch phantastische Zeichnungen, sehr viel Humor und eine leichter verdauliche Story als Clamps bisherige Werke auszeichnen; sozusagen „Clamp für Einsteiger", und nicht nur als solches wärmstens zu empfehlen.

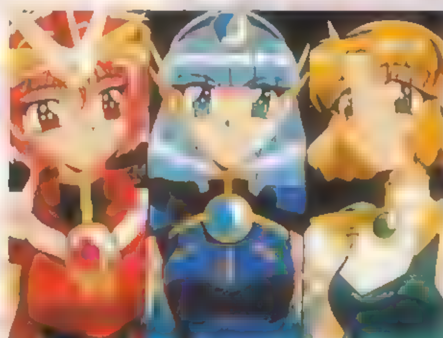
In Frankreich ist die erste Trilogie komplett erschienen, in Amerika hat man bisher zwei Bände veröffentlicht. Eine deutsche Fassung erscheint ab Juni 1999 in monatlichem Abstand.

Worum geht es nun eigentlich?

Bei einem Schulausflug zum Tokyo Tower werden drei Mädchen urplötzlich von einem gleißenden Licht verschluckt und finden sich in der magischen Welt Cefiro wieder. Der Magier Clef, der sie dort erwartet, eröffnet den dreien, daß der verzweifelte Wunsch der Prinzessin Emeraude sie hierhergebracht hat. Emeraude ist die Stütze von Cefiro, einer Welt, in der Gedanken die Kraft haben, die Realität zu beeinflussen. Durch ihre stetigen Gebete hat sie den Frieden und Wohlstand Cefiros gesichert. Doch nun ist sie von Zagato, ihrem Hohepriester, dessen Aufgabe es gewesen wäre, sie vor allen Störungen abzuschirmen, entführt worden. Keiner weiß warum, keiner weiß, was er vorhat, aber





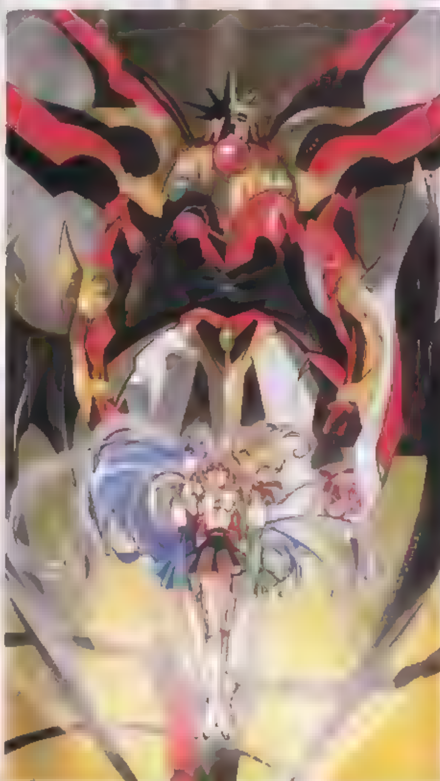








seit dem Verschwinden der Prinzessin tauchen in ganz Cefiro plötzlich Monster auf und Naturkatastrophen nehmen überhand. Und das kann nichts Gutes bedeuten... Dummerweise ist Zagato so mächtig, daß kein Bewohner Cefiros in der Lage ist, es mit ihm aufzunehmen. Hikaru, Umi und Fuu, die Mädchen aus der anderen Welt, sind jedoch auserwählt, die legendären Magic Knights zu werden und mit Hilfe der geheimnisvollen Mashin (der Name bedeutet sowohl „große Götter" als auch „Maschine") den Wunsch der Prinzessin zu erfüllen und Cefiro zu retten. Die burschikose, herzliche Hikaru ist sofort Feuer und Flamme, das verwöhnte Töchterchen Umi weitaus weniger begeistert (was sie dank ihres aufbrausenden Temperaments auch mehr als unmißverständlich klarmacht) und die stille, zurückhaltende Fuu sieht das alles sehr pragmatisch: „Das ist ja wie im Rollenspiel...". Doch sehr bald müssen die Mädchen erkennen, daß dies eben kein Spiel ist, sondern Realität - und daß diese bei weitem nicht so simpel gestrickt ist wie die Handlung eines 08/15-Konsolen-Adventures. Und daß sie noch einiges zu lernen haben, bevor sie ihren Platz als Magic Knights einnehmen können...
Jedes Wort mehr ist eigentlich schon zuviel verraten, denn der (vorläufige) Ausgang der Geschichte ist, wie bei Clamp üblich, hundsgemein und wirft alle vorgefaßten Meinungen über den Haufen.
Die zweite Trilogie führt Hikaru, Umi, und Fuu, die unter dem Ausgang ihres Abenteuers in Cefiro sehr leiden, zurück in die andere Welt. Diese ist inzwischen durch den Verlust ihrer Stütze immer mehr vom Untergang bedroht. Das ruft die Bewohner einiger benachbarter Welten auf den Plan, welche nun vorhaben, die neue Stütze von Cefiro zu werden, um dieses für ihre Heimatwelt zu erobern. Die sich nähernden Angreifer sind nicht das Einzige, was den Magic Knights und ihren Freunden Sorgen macht. Da eigentlich nur die Stütze von Cefiro in der Lage ist, sie aus ihrer eigenen Welt herbeizurufen, Cefiro aber im Moment keine Stütze mehr hat, fragen sie sich, wer oder was sie zurück in die andere Welt gerufen hat. Der geheimnisvolle Lantis, Zagatos jüngerer Bruder, der nach den Ereignissen des ersten Teils aus dem

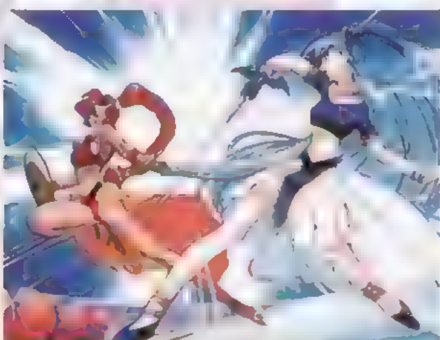


Exil zurückgekehrt ist, scheint ebenfalls seine eigenen Pläne zu verfolgen. Und wer wird bereit - und geeignet - sein, die schwierige Position als Stütze Cefiros zu übernehmen??

Die Animes

„Magic Knight Rayearth" war die erste Clamp-Serie, die für das Fernsehen bearbeitet wurde; nicht zuletzt auch wegen der im Vergleich zu den anderen Werken weit weniger komplizierten Story. (Wir haben Euch die ersten Episoden in Ausgabe 8 vorgestellt).
Obwohl die Qualität für eine TV-Serie nicht nur für ihrer eigene Zeit wirklich außergewöhnlich gut ist und sogar OVA-Niveau erreicht, wird die Serie den Artworks von Clamp nicht immer gerecht. Auch wurden für die Anime-Version einige Änderungen in der Story vorgenommen, welche eher unbeabsichtigt waren. Da Manga und Anime parallel produziert wurden, und das Team nicht immer wußte, was Clamp mit der Story oder mit bestimmten Charakteren nun genau vorhatte, gab es einige Wendungen und Episoden, die von Clamp so nicht geplant gewesen waren - an vorderster Stelle der frühe Tod von Presea. Aus diesem Grunde zog Regisseur Toshihiro Hirano (Zeorymer, Iczer One) ab der zweiten Staffel Nanase Ohkawa, die zuvor schon das Script zu Episode 14 und 20 der ersten Staffel abgeliefert hatte, als Drehbuchautorin hinzu: „Es ist unmöglich, diese Story umzusetzen, wenn man nicht weiß, was vorgeht!"
Dies warf allerdings neue Schwierigkeiten auf: zum einen kannte Nanase nicht alle Subplots, die die Autoren der ersten Staffel in diese eingebaut hatten; zum anderen hatte sie selbst einige im Sinn, welche die anderen Drehbuchautoren nicht unbedingt kannten; zum dritten existieren in Japan, wie auch in Amerika, sogenannte „TV Codes" - genaue Maßregelungen, was man nun im Fernsehen zeigen darf und was nicht. "Ich brachte mein Script zum Meeting mit, und der Produzent sagte mir, sorry, aber dieses oder jenes ist ein Verstoß gegen die TV Codes. Wenn ich das aber änderte, ging mir das gesamte Subplot kaputt..." schildert sie die Situation in einem Interview.
Aus diesen Gründen wurde 1997 auf Wunsch von Clamp der Stoff noch einmal zu einer dreiteiligen OVA verarbeitet, welche das Thema mehr im typischen Clamp-Stil angeht: düster, bedrohlich, voller







Action und graphisch brillant. Zeitweise gab es auch Gerüchte über einen geplanten Realfilm von Toho (Godzilla), diese dürften inzwischen aber endgültig als solche ad acta gelegt worden sein. Vermutlich sind sie aufgrund einer falschen Auslegung von Szenen aus den Werbespots für das begleitende Merchandising entstanden, in denen drei Mädchen im Kostüm das entsprechende Spielzeug anpreisen...

Die Story der TV-Serie folgt im wesentlichen den Mangas. In der ersten Staffel (20 Episoden) gibt es natürlich eine Menge „Füll-Episoden", die nur zum Teil die Charaktere vertiefen und die Story voranbringen. Der krasseste Unterschied zur Vorlage liegt jedoch in der Figur des Inova, welche eigens für die Anime-Version erschaffen wurde und einige Folgen lang für Spannung sorgt...

In der zweiten Staffel (29 Folgen) sind es Nova, Hikarus wildes Gegenstück und Rivalin, und die ätherische Königin Debonnaire, welche als extra für die TV-Serie geschaffene Charaktere einige Episoden füllen und für zusätzliche Spannung sorgen.

Etwas merkwürdig ist allerdings, daß einige Charaktere, die in der ersten TV-Staffel tot und begraben endeten, plötzlich quicklebendig wieder auftauchen (das Ergebnis von Clamps Unfähigkeit, mit den Autoren der Drehbücher zu kommunizieren..?). Auch das Ende ist vollkommen anders als in den Mangas - hier tritt nicht der immer schwächer werdende Eagle gegen Hikaru an, um die neue Stütze Cefiros zu werden, sondern... aber ich wollte ja gar nicht so viel verraten !! Die TV-Serie ist in Italien, Mexiko und Spanien erfolgreich im Fernsehen gelaufen; im Laufe des Jahres soll sie in Amerika auch auf Video erscheinen. Eine französische, englische oder deutsche TV-Ausstrahlung oder ein Videorelease sind zur Zeit nicht vorgesehen. Zu der Frage, die insbesondere die Mangas am Ende aufwerfen, nämlich: ist Mokona wirklich ein Gott?! äußert sich Nanase Ohkawa übrigens folgendermaßen: "Natürlich nicht. Aber Gott ist nicht das einzige Wesen, das in der Lage ist, etwas zu erschaffen. Wir erschaffen doch auch etwas, und wir sind keine Götter, oder? Jeder Handwerker erschafft etwas." Ob „Mokona" nun die Zeichnerin meint oder das quietschende, nervtötende Maskottchen der Serie, diese Antwort läßt einen dann doch wieder etwas aufatmen...



Die dreiteilige OVA, die mittlerweile auch in einem Director´s Cut in Japan erschien, und die noch dieses Jahr auch in England erscheinen soll, erzählt wiederum eine ganz andere Geschichte mit teilweise den gleichen Charakteren, wobei einige der Beziehungen untereinander radikal geändert wurden, z.B. ist Eagle hier Emeraudes Bruder.

Hikaru, Umi und Fuu sind hier bereits enge Freundinnen, die die gleiche Schule besuchen und kurz vor dem Abschluß stehen. Was natürlich zwangsläufig ihre Trennung bedeutet - jeder wird seinen eigenen Weg gehen: die begabte Pianistin Fuu wird mit ihren Eltern ins Ausland ziehen, Tenniscrack Umi wird zumindest Tokyo verlassen und Hikaru droht allein zurückzubleiben.



Als die drei gerade in einer Fotobude sitzen, um zur Erinnerung an ihre Freundschaft und gemeinsame Zeit ein Foto machen zu lassen, taucht ein seltsames Wesen auf, eine Art Ei mit Füßen und Hasenohren (Richtig geraten: Mokona) - und die drei werden in eine seltsame Zwischenwelt geschickt, wo sich gerade heftige Kämpfe abspielen, die sich auch auf unsere Welt auszuweiten drohen, denn die Bewohner Cefiros - zumindest einige von ihnen - planen offenbar, die Erde anzugreifen, während andere dies zu verhindern versuchen. Clef, der Magier, der in dieser Fassung um einiges älter aussieht als in der TV-Serie, sperrt daher alle Erdbewohner in eine andere Dimension, bevor die Magierin Alcyone (... in einem quietscherosa Outfit, uaah!!), die bereits den Stadtteil Roppongi attackiert, noch mehr Schaden anrichten kann. Anschließend kümmert er sich selbst um die Gegnerin, wobei auch die drei Mädchen unfreiwillig in das Geschehen verwickelt werden. Als Hikaru bei einem Angriff der Magierin von dem Greifen geschleudert wird, auf dem sie alle reiten, und in die Tiefe stürzt, wird sie von Lexus (hieß in der TV-Serie Rayearth) gerettet - einem der drei Mashin, der sie aufgrund eines Juwels in ihrem Besitz als mögliche auserwählte Retterin beider Welten erkennt. Durch Hikarus Besorgnis um ihre Freunde und den Rest der Menschen wird Lexus klar, daß die Menschheit durchaus rettenswert ist, und er beschließt, auf ihrer Seite zu kämpfen. Und die Kämpfe fallen in den OVAs um einiges actionreicher und blutiger aus als in Manga oder TV-Serie...! Hikaru wird trotz Lexus´ Hilfe ziemlich geschreddert und schließlich in eine labyrinthartige Dimension gesperrt, während Umi und Fuu hilflos zusehen müssen, bis sie die anderen beiden Mashin, Selece und Windam finden. Mit ihrer Hilfe setzen sie sich gegen Ferio (!) und Ascot zur Wehr. Die Lage sieht dennoch nicht allzu rosig für sie aus. Was aber hinter dem Ganzen steckt, und warum die Bewohner von Cefiro plötzlich auf die Idee kamen, unsere Welt anzugreifen... wird hier selbstverständlich nicht verraten!

„Magic Knight Rayearth" ist eine der wenigen Clamp-Serien, zu denen wirklich eine breite Fülle an Merchandise existiert, wobei allerdings so ziemlich alles auf die TV-Serie bezogen ist. (Von den OVAs war bisher so gut wie nichts zu finden.) Während man sich bei den anderen Serien mit den Comics, vielleicht noch Anime-Comics, ein paar Postern und Pencilboards und vielleicht mal einem Schlüsselanhänger zufrieden geben muß, ist von Rayearth so ziemlich alles zu haben, was das Fan-Herz begehrt: Briefpapier; Mokonas aus Stoff oder zum Aufziehen; Puppen von Hikari, Fuu und Umi; Modellbausätze (leider keine von männlichen Charakteren, und inzwischen auch nicht mehr alle); Fertigmodelle (Hikaru ist absolut nicht mehr zu bekommen...); Actionfiguren; Kostüme; Uhren; und und und. (...Fans von Zagato und anderen männlichen Charakteren wurden natürlich wieder einmal vergessen...grrrrr!!!)



Allein 1995 brachten die Rayearth-Goodies umgerechnet knapp 300 Millionen DM ein (in Japan)! Leider dürfte an das meiste hierzulande und heutzutage schwer ´ranzukommen sein, zumal ähnlich wie bei Sailor Moon der Großteil auch in Japan schon wieder ausverkauft sein dürfte.Noch erhältlich sind auf jeden Fall die drei Artbooks zu den Mangas (Illustration Collection I und II sowie Materials Collection, vorgestellt in AnimaniA 16), zwei zur TV-Serie, ein auch in Amerika erhältliches Videospiel (vorgestellt in Ausgabe 11 und 28), von welchem in Japan im ersten Jahr 286.000 Exemplare (!) abgesetzt wurden; mehrere Soundtracks und Image-Soundtracks sowie Hörspiele (alles nur als Import!!).

SH



Gakkuen Tokkei Duklyon

- Campus-Wache Duklyon



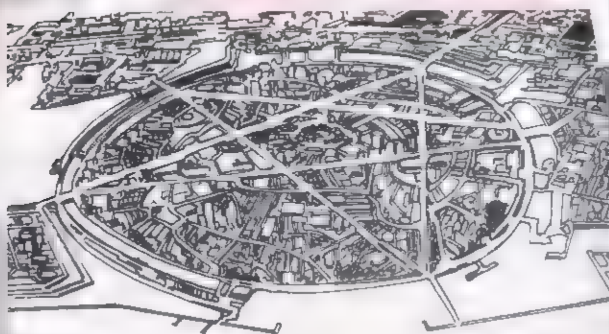
Dieser zweibändige Manga ist eines der frühesten Werke von Clamp und gleichzeitig das erste, in dem die Clamp Gakkuen (Clamp High School) vorkommt, von der wir auch in zahlreichen anderen Serien hören: Beispielsweise trägt Fuus ältere Schwester, die am Anfang des ersten Bandes der zweiten „Magic Knight Rayearth"-Trilogie auftritt, die Uniform eben dieser Schule und sie ist der Schauplatz der Abenteuer der „Clamp Gakkuen Tanteidan" (Clamp High School Detectives), die zwar erst in den letzten Jahren verfilmt wurden, deren Manga-Vorlage aber ungefähr gleichzeitig mit „Duklyon" anzusetzen ist. Tatsächlich ist der geheimnisvolle Anführer des Duklyon-Teams kein anderer als Nokoru Imonoyama (etwas älter als zu Schul-Detektiv-Zeiten und ständig von zwei kurvenreichen Madels umgeben)!! Die Clamp-Detektive haben später - in einer erwachsenen Version - auch einen Gastauftritt in „X", wo man übrigens erstmals den Grundriß der Clamp Gakkuen zu sehen bekommt, der einem Pentagramm entspricht... Man kann also sagen, alle Werke von Clamp (mit offensichtlichen Ausnahmen wie „RG Veda") sind im gleichen Universum angesiedelt, in dessen Mittelpunkt eben die Clamp Gakkuen steht.



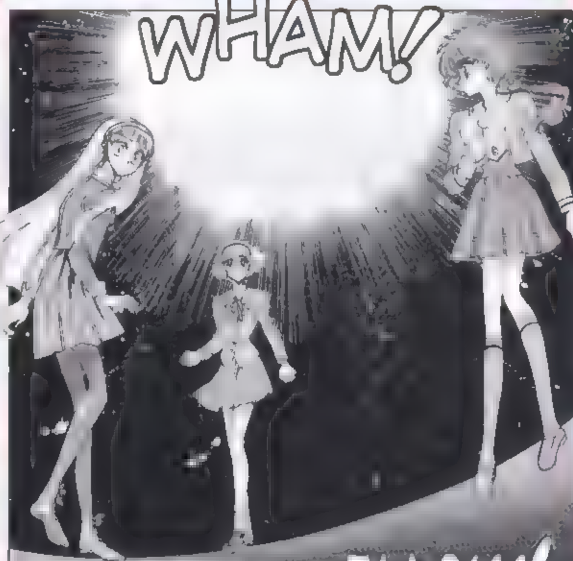
Die Superheldenparodie „Duklyon" spielt in einem Japan der unbestimmten Zukunft. Die Clamp-Gakkuen, eine gigantische Schul-Stadt, die die Schüler von der ersten Klasse bis zum Ende des Studiums betreut,ist in Gefahr, von einer Geheimorganisation unterwandert zu werden, welche zum mächtigen Konzern Imonoyama gehört, der die Schule als Basis für seine Eroberung der ganzen Welt nutzen will. (Kurios ist dabei, daß die Familie Imonoyama, deren jüngster Sohn der Duklyon-Gründer Nokoru ist, die Clamp Gakkuen überhaupt erst gegründet hat, wie in „Gakkuen Tanteidan" zu erfahren ist.Aber wer wird bei einer Superheldenparodie schon nach Logik fragen...!). Selbstverständlich haben die ahnungslosen Schüler nichts zu befürchten (bzw. hätten nichts zu befürchten, wenn sie etwas ahnen würden), denn es gibt ja die Spezialeinheit „Duklyon", bestehend aus den beiden Unterstufenschülern Kentaro Igashikunimaru und Takeshi Shukaido!! Tatkräftig unterstützt werden die beiden Teenager von der niedlichen Erii Chusonji - und natürlich dem anonym bleibenden Nokoru, sozusagen ihrem „M".

Wann immer die Schule in Gefahr ist, spielt er über die Sprechanlage ein Lied ab, dessen Text nach üblicher Superheldenserientitelsongmanier aufgebaut ist - mit Phrasen, die unsere Helden in Aktion beschreiben („Du kannst es tun, lalala, gröhl, oh, Dukly-uuuhn..." oder so ähnlich.) und das ruft Kentaro und Takeshi auf den Plan, die dann in ihren Hardsuits á la Power Rangers den Gegnern zeigen, was eine Harke ist.Besagte Gegner wiederum tauchen natürlich immer an den bescheuertsten Orten auf (dem Karzer, dem Pausenraum, der Kantine...), tragen die üblichen peinlichen Kostüme und lassen großspurige Phrasen los - wie das Superbösewichte eben so tun. Ihr Anführer ist Kotobuki Sukibayashi, ein ansonsten zurückhaltender, ruhiger Klassenkamerad von Kentaro und Takeshi, der sich im Alltag mit einer Nickelbrille „tarnt". Kotobuki schwärmt ausgerechnet für Erii, und durch diese Liebesgeschichte wird aus der slapstickreichen Klamauk-Serie mit der Zeit eine Schüler-Soap-Opera - natürlich mit einem (wie bei Clamp üblichen) überraschenden Ende. Witzig!!

SH



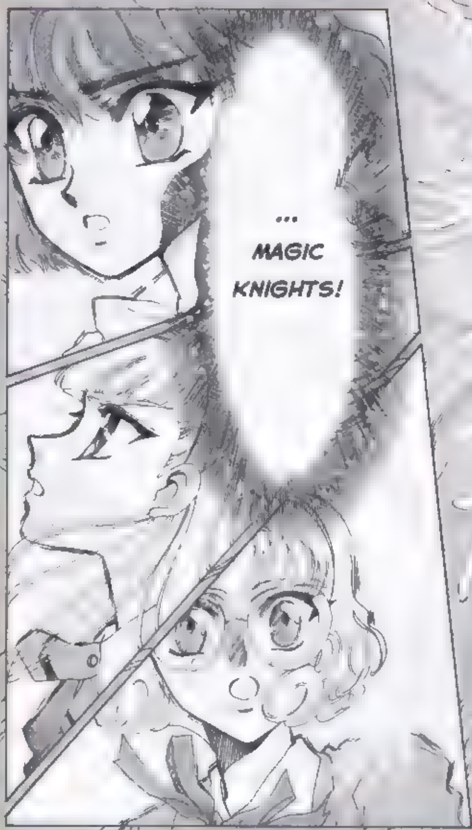



WHAM!
FLASH!!
WWOOSH!!
AAAH
WAS...? WIE DAS BLENDET!

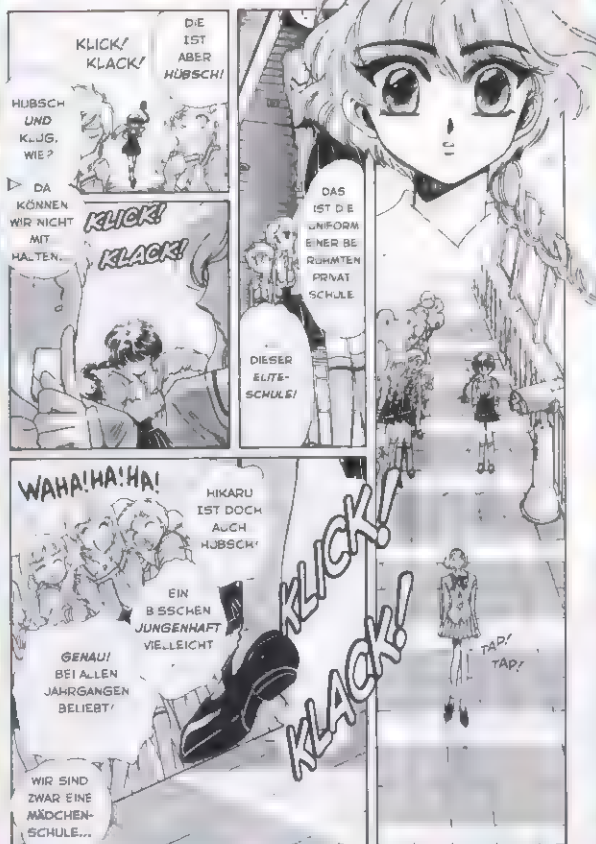

SSSHFSCHH!!


RETTET DIESE WELT...


OH LEGEN-DÄRE ...


... MAGIC KNIGHTS!


HÄ?
DAS FERNGLAS IST WIEDER DUNKEL!
SUCH SUCH
KLING!
EINE MÜNZE.
ÄH...
EINE MÜNZE
ÖH?
ES WAR SO SCHÖN, DIR ZUZUSEHEN, WIEVIEL SPASS DU HATTEST!
BITTE, SCHAU RUHIG NOCH ETWAS!


DAS IST DIE UNIFORM EINER BERÜHMTEN PRIVATSCHULE
DIESER ELITE-SCHULE!
DIE IST ABER HÜBSCH!
KLICK! KLACK!
HÜBSCH UND KLUG, WIE?
DA KÖNNEN WIR NICHT MITHALTEN.
KLICK!
KLACK!
KLICK!
KLACK!
TAP! TAP!
HIKARU IST DOCH AUCH HÜBSCH!
WAHA!HA!HA!
EIN BISSCHEN JUNGENHAFT VIELLEICHT
GENAU! BEI ALLEN JAHRGÄNGEN BELIEBT!
WIR SIND ZWAR EINE MÄDCHENSCHULE...

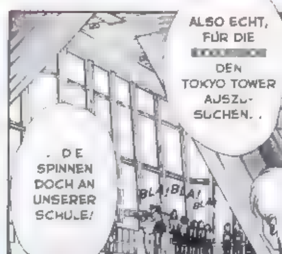

KLICK! KLACK!
ICH GEH' MICH BEDANKEN!
KLICK! KLACK!
ACH NEE!
BLA! BLA!
OH! SCHON WIEDER EINE ANDERE SCHULE
HIKARU IST VIEL ZU KLEIN, DA KOMMT SIE NICHT DURCH
DIE SCHULE IST BEKANNT FÜR HÖHERE TÖCHTER UND FEINE LEUTE
IST HEUTE VIELLEICHT DER »BERÜHMTE SCHULEN...
...BESUCHEN DEN TOKYO TOWER« - TAG?
GUCK MAL, DIE DA!
ÄH?!


SIE IST NOCH VIEL SCHÖNER ALS EIN POPSTAR!
IST DIE HÜBSCH... WIE EIN MODEL!
BLA! BLA!
HM!
BLA! BLA!

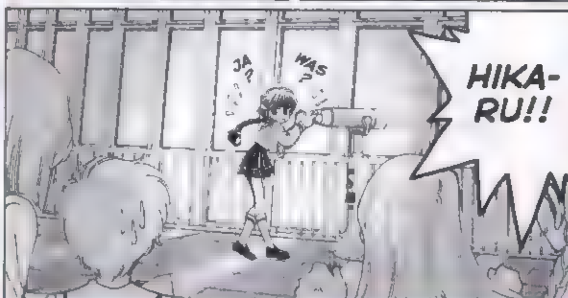

OH MAGIC KNIGHTS !


FFFFLASH!!

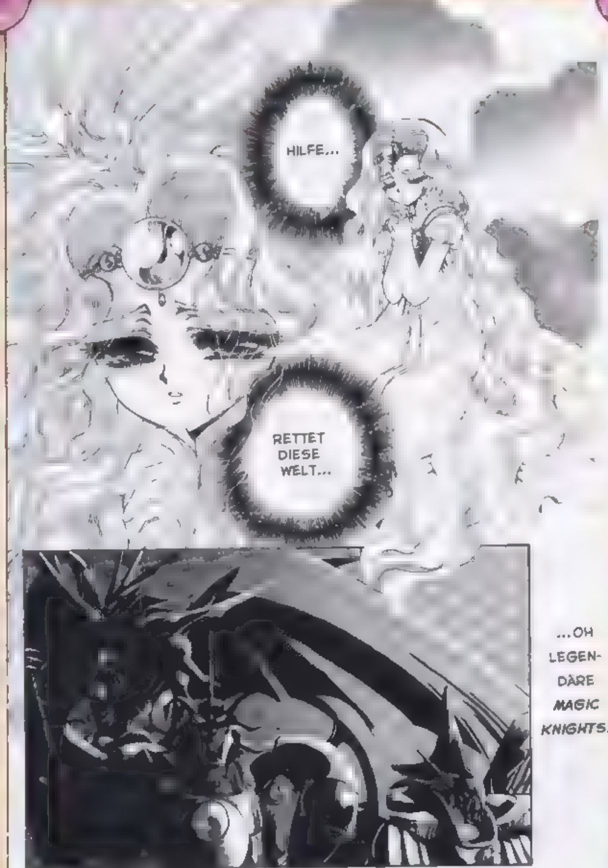
TOKYO, 1993...
DAS IST DOCH JETZT NICHT DER *TOKYO TOWER*, ODER?
DER TOKYO TOWER

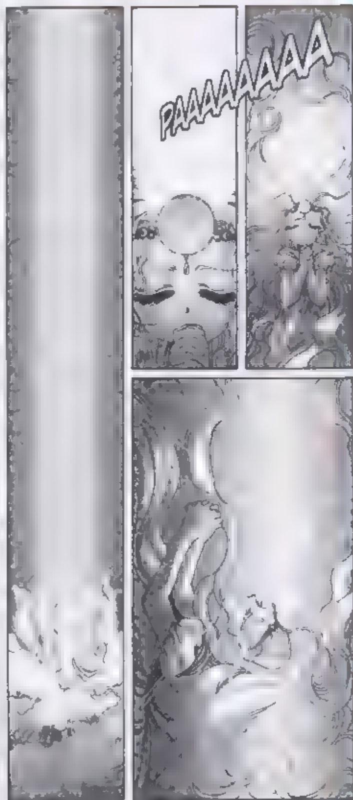

ALSO ECHT, FÜR DIE [redacted] DEN TOKYO TOWER AUSZUSUCHEN. .
. DIE SPINNEN DOCH AN UNSERER SCHULE!
BLA! BLA! BLA!
MEINST DU NICHT AUCH, HIKARU?
ALLERDINGS!


HIKARU?


HIKA-RU!!
WAS?
JA!


IST DAS HOCH! *EINFACH TOLL!*
DASS WIR DIE EXKURSION ZU SO EINEM ORT MACHEN DURFTEN... *SUPER*, ODER?!
STRAHL!
DIESES KIND FREUT SICH JA!
ECHT, WAS?
NAJA, HIKARU IST HALT EINFACH, NAIV UND...
SSST KLAK!
AAAAAAAAH!
OH, IN DEM HAUS DA IST EIN *BABY!*
WAS HAST DU, HIKARU?


HILFE...
RETTET DIESE WELT...
...OH LEGEN-DÄRE MAGIC KNIGHTS!


PAAAAAAAA


SPLASH!!


ZU HILFE!!



Galaxy Express 999

„Steig nur ein, wenn du dir absolut sicher bist, denn von dieser Reise gibt es kein Zurück..."

Mit diesen Worten überreicht die geheimnisvolle Maetel dem jungen Tetsuro die Erfüllung seines größten Wunsches: einen Fahrschein für den legendären Galaxy Express, einen Zug, der quer durch die Galaxis fährt, bis hin zu dem sagenumwobenen Planeten Maetel, wo jeder, der will, seinen Körper gratis durch einen Maschinenkörper ersetzt bekommt. Für Tetsuro gibt es keinerlei Zweifel: ein Maschinenkörper, der nie krank wird, nie hungern oder leiden muß, keine Schmerzen verspürt, erscheint ihm als das Ideal - nicht nur für sein weiteres Leben, sondern auch, um seine Mutter zu rächen, die ihrer Schönheit wegen von dem grausamen Count Mecha erschossen wurde und als Jagdtrophäe ausgestopft über seinem Kamin landete. Die Reise im Galaxy Express kann ihm gar nicht schnell genug gehen, voller Ungeduld würde er am liebsten auf sämtliche Zwischenstopps verzichten.

Doch bei jedem dieser Stopps lernt er neue interessante Leute kennen, macht Erfahrungen, die ihn reifen lassen und prägen und erlebt Dinge, die sein bisheriges Weltbild radikal in Frage stellen. Die Fahrt im Galaxy Express wird so zu einem Sinnbild für die Reise durchs Leben - und zu einem Plädoyer für Leben, Lebendigkeit und Menschlichkeit. Beides wird personifiziert durch die mysteriöse Maetel (eigentlich „Meter", lat. „Mutter"), die Tetsuros verstorbener Mutter so ähnlich sieht, und die ein dunkles Geheimnis umgibt - und die am Ende eine große Entscheidung treffen muß. (Jegliche Ähnlichkeiten mit Yayoi aus „Königin der 1000 Jahre" sind übrigens ganz und gar nicht zufällig -in einem Interview bestätigte Matsumoto vor einiger Zeit, daß die beiden Schwestern sind, beides Töchter der finsteren Königin Prometheum... Und nein, sie heißt auch nicht nur zufällig genauso wie der Planet, dessen Ziel die Reise ist...) „Maetel ist die Frau, die mit den Träumen eines heranwachsenden Jungen reist," erklärt Matsumoto in einem anderen Interview. „Sie ist schon mit Millionen, mit Abermillionen von Jungen gereist. Tatsächlich gibt es so viele Maetels wie es Jungen gibt. Darum taucht diese Figur in so vielen Geschichten in irgendeiner Form auf. Jeder Junge ist seiner Maetel in einer anderen Art und Weise begegnet... Das gleiche gilt für Figuren wie Antares, Harlock oder Emeraldas. (...) Selbst die Charaktere Shadow und Emeraldas, die in ihrer Jugend natürlich keine Jungen waren, haben ihre Maetel getroffen, in ihren Herzen, eine Gestalt aus ihrer Kindheit oder einer Zeit, in der ihre Herzen voller Träume waren. Es ist eine Zugreise durch die Persönlichkeit jedes einzelnen, und ein Zug, der mit einem reist. Und für jeden sieht die Reise anders aus..."

Tetsuros Reise führt ihn unter anderem zu der unglücklichen Shadow, die auf dem Pluto einsam über die eingefrorenen Körper all jener Menschen wacht, die ihr Fleisch und Blut gegen einen Maschinenkörper eingetauscht haben - weil sie es trotz des Austausche nicht übers Herz bringt, sich von ihrem eigenen, ehemaligen menschlichen Körper zu trennen - oder den Tausch rückgängig zu machen. Die gläserne Claire, Kellnerin im Galaxy Express, hat ihren unscheinbaren menschlichen Körper gegen einen aus durchscheinendem Kristall ausgetauscht, um endlich beachtet zu werden - und leidet nun darunter, daß sie für andere im wahrsten Sinn des Wortes durchsichtig ist. Ihr größter Traum ist es, eines Tages ihren „alten" Körper zurückkaufen zu können...

Als bei einem weiteren Zwischenstopp Maetel von einer Bande Piraten entführt wird, lernt Tetsuro, daß man für seine Träume manchmal kämpfen muß. Als er zu diesem Zweck von einer alten Frau einen alten, zerbeulten Hut, ein löchriges Cape und eine ganz besondere Pistole erhält, die von ihrem verschollenen Sohn stammen, ahnt er noch nicht, daß er das Erbe des berühmten Tochiro Oyama antritt - des treuesten Freundes von Captain Harlock, des Geliebten von Emeraldas und des Erbauers des legendären Raumschiffes Arcadia. Oder daß er derjenige sein wird, der diese lebende Legende eines Tages auf ihren letzten Gang geleiten wird... Natürlich begegnet Tetsuro auf seiner Reise auch Harlock und Emeraldas selbst - und kann schließlich den verhaßten Count Mecha stellen, um Rache für seine Mutter und alle anderen Jagdopfer des Maschinenmenschen zu nehmen... Doch Rache ist nicht immer süß, und die Dinge nicht immer so, wie sie scheinen. Und das größte Abenteuer wartet erst noch auf Tetsuro - am Ende seiner Reise, auf dem Planeten Maetel.





Obwohl es schon über 20 Jahre her ist, daß Leiji Matsumoto die epische Saga schuf (der Manga erschien 1977 und umfaßt insgesamt 18 Bände), die eng mit seinen anderen Werken um Captain Harlock und Emeraldas zusammenhängt, hat die Geschichte selbst nichts an ihrer Eindringlichkeit und Aussagekraft verloren. Selbst Leute, die eigentlich mit Matsumotos Stil und den strenggenommen ziemlich schwülstigen Stories nicht unbedingt viel anfangen können, konnten sich ihrer Faszination bisher nicht entziehen. Besonders das Design des Galaxy Express, ein alter Dampfzug aus den 20er Jahren, bildet einen faszinierenden Kontrast zu den Science Fiction-Landschaften der Planeten, die der Zug besucht. „Als Kind habe ich in der Nähe von Bahngleisen gewohnt," erzählt Matsumoto hierzu, „und ich habe immer davon geträumt, mit dem Zug zu fernen, unbekannten Orten zu reisen. Vor meinem geistigen Auge habe ich die Bahn damals an mir vorbeirauschen und abheben sehen, auf und davon in's Weltall. Als ich dann anfing, im Animebereich zu arbeiten, stieg ich in eben diesen Zug und fuhr nach Tokio, meiner Zukunft entgegen damals, in den Tagen der Dampflokomotiven... Als ich dann Jahre später vor der Aufgabe stand, einen fliegenden Zug zu entwerfen, konnte es einfach kein moderner Zug wie der Shinkansen sein, es mußte eine Dampflok sein. Du kannst dir einfach einen Fahrschein kaufen und einsteigen und wegfahren. In der Zeit, in der Galaxy Express spielt, braucht man keine Qualifikationen, keine Anträge, um ins All zu reisen. Du kaufst dir einfach ein Ticket, und der Zug bringt dich, wohin auch immer du willst. Nach diesem Gefühl, dieser Freiheit habe ich mich gesehnt, darum habe ich das so geschaffen. Raketen waren mir zu plump. Das finde ich heute noch. Teilweise kommt das Design also von meinen Jugenderinnerungen her, zum anderen Teil wollte ich eine gewisse Wärme vermitteln - das tröstliche Gefühl, daß es von Menschen gemacht und gewartet wird, nicht von Computern. Ich wollte et- [illegible] zen..."

Wogegen die Charakterdesigns wieder Matsumotos üblichen Stereotypen entsprechen: die geheimnisvolle blonde Frau mit den beiden Ringellocken an den Wangen, der kleine Junge mit der Harlock-Sturm-und-Drang-Frisur, der Zugführer in seiner übergroßen Uniform ist optisch einfach eine Variante von Tochiro; Pirat Antares hat sicher schon mal auf der Brücke der „Yamato" gestanden, und auch sonst treten viele „alte Bekannte" auf.

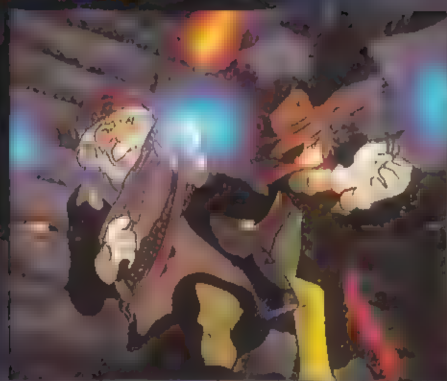
Die 114teilige TV-Serie (1979 - 81) lief mit großem Erfolg in Japan (und Italien) und wurde 1979 in einem 129minütigen Kinofilm zusammengefaßt, der in einer englisch untertitelten oder synchronisierten Fassung als US-Import erhältlich ist („Galaxy Express 999 - The Signature Edition"; wobei von einer Signatur bei diesem Tape allerdings nirgendwo eine Spur zu sehen ist!). Die Qualität ist dabei absolut phantastisch, besonders, wenn man das Alter des Films bedenkt, der sich noch heute mühelos mit so mancher Produktion aus den späteren Jahrzehnten messen kann - und diese in den Schatten stellt. Zu seiner Entstehungszeit muß dieser Film zum absolut besten gezählt haben, was animationstechnisch auf dem Markt war. Selbst Matsumotos „Knubbelmännchen" (...mein ganz persönliches „rotes Tuch" - ich habe noch selten einen Helden gesehen, den ich so scheußlich fand, wie Tetsuro im Manga. Außer vielleicht Hajime in „Königin der 1000 Jahre". Und Tochiro Ooyama. Hm, wenn ich's recht bedenke, habe ich in Matsumotos Werken sogar schon ziemlich oft Helden gesehen, die ich optisch ziemlich widerlich fand... Na gut, lassen wir das.) sehen weit gefälliger aus als in der Comicvorlage und der TV-Serie. Man könnte sie fast gern haben... In jedem Fall ist der Kinofilm eine sehr schöne „Kurzfassung" der Story, die ich jedem Anime-Fan, der märchenhaft-mystische Stories mag, eigentlich nur wärmstens empfehlen kann, zumal „Galaxy Express 999" eigentlich ohnehin zum „Grundwissen" eines jeden Otaku zählen sollte.

In den folgenden Jahren erschienen vier weitere Specials, die auf einzelnen Episoden der TV-Serie basierten und deren Storys noch einmal ausführlicher oder von einem anderen Standpunkt aus erzählten: „Kimi wa senshi no yô ni ikirareru ka - Kannst du damit leben, ein Soldat zu sein?" (1979, basiert auf Episode 12 & 13 der TV-Serie); „Eien no tabibito Emeraldas - Emeraldas, die ewige Reisende" (1980, basiert auf Folge 22 der TV-Serie und geht auf das Verhältnis zwischen Emeraldas und Maetel ein); „Kimi wa haha no yô ni aiseru ka - Kannst du mich lieben wie eine Mutter?", (1980, basiert auf Folge 51 & 52 der TV-Serie); „Glass no Claire - die gläserne Claire", (1980, basiert auf Episode 3 der TV-Serie und wurde eigens für's Kino produziert); bisher wurde noch nichts davon übersetzt. Die Länge der Specials rangiert zwischen 17 Minuten und gut zwei Stunden.

1981 erschien eine Fortsetzung der Story in Gestalt eines zweiten Kinofilms, „Sayonara Ginga Tetsudô 999: Andromeda Shûchaku Eki" (Leb wohl, Galaxy Express 999: Endstation Andromeda), unter dem Titel „Adieu Galaxy Express 999" in den USA auf Video erhältlich. Der Film spielt zwei Jahre nach dem Ende der ursprünglichen Geschichte. Das Imperium der Maschinenmenschen besteht noch immer, aber überall in der Galaxis haben sich bewaffnete Widerstandstruppen gebildet, die für die Menschlichkeit, das menschliche Leben mit all seinen Vor- und Nachteilen, kämpfen. Auch Tetsuro, der wieder zur Erde zurückgekehrt ist, hat sich einer solchen Truppe angeschlossen, bis ihn eines Tages eine Botschaft von Maetel erreicht, die ihn auffordert, erneut den Galaxy Express zu besteigen. (Praktischerweise werden seine Kameraden auf dem Weg zum Zug einer nach dem anderen erschossen, so daß er nicht mit dem Gefühl gehen muß, sie im Stich zu lassen...) (Jetzt werden wir aber ein bißchen zynisch...) Und so tritt er eine neue Reise an - mit unbekanntem Ziel. Dabei verschlägt es ihn unter anderem auf den Planeten Lar Metal (Queen Millennia-Fans werden aufhorchen!), er begegnet anderen Widerstandskämpfern, dem geheimnisvollen Schwarzen Ritter Faust, der von sich behauptet, den Galaxy Express zu kontrollieren, und der mit Tetsuro noch eine alte Rechnung offen hat, natürlich gibt es auch ein Wiedersehen mit Harlock und Emeraldas - und gelangt schließlich nach Andromeda, ins Herz des Maschinenimperiums, wo ihn ein gewaltiger Schock erwartet - und sein größter Kampf. Kann es wirklich wahr sein, daß Maetel die Nachfolge ihrer Mutter Prometheum angetreten hat??

So sehr ich den ersten Movie allen Fans emp-



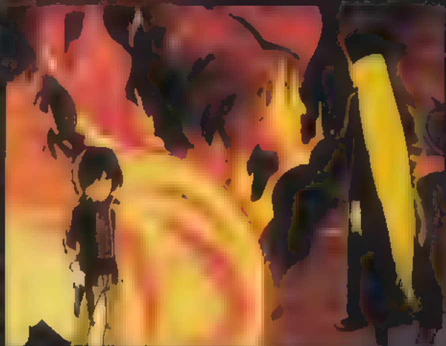


fehlen kann, so sehr muß ich vor dem zweiten warnen. Der Film leidet in so ziemlich jeder Hinsicht am „Fortsetzungs-Syndrom" (das ungeschriebene Gesetz, das besagt, daß eine Fortsetzung dem ersten Teil in jeder Hinsicht unterlegen zu sein hat... wie „Vom Winde verweht 2", „Alien 2", oder auch alle Teile von „Zurück in die Zukunft" beweisen...) - und das, obwohl Leiji Matsumoto auch hier maßgeblich beteiligt war, die Story also tatsächlich vom Autor selbst stammt (allerdings stimmt sie nicht mit den Ereignissen der Mangas überein - die einzige Gemeinsamkeit ist, daß Tetsuro am Ende auf Andromeda am letzten Kampf gegen das Maschinenimperium teilnimmt). Zum einen enthält „Adieu Galaxy Express" insgesamt keinerlei neue Ideen. Sämtliche aufregenden Elemente (und es gibt durchaus ein paar) hatte ich schon einmal irgendwo gesehen - in „Yamato", in „Star Wars II", in „Captain Future"... Auch die schicksalhaften Begegnungen Tetsuros mit Persönlichkeiten wie Claire, Shadow, Antares etc., die den ersten Teil so faszinierend machten, fehlen hier fast völlig, die wenigen neuen Charaktere (Metalmena und Meowdar) haben so kurze, oberflächliche Auftritte, daß ihre Stories - ohnehin schon x-mal dagewesen - den Zuschauer völlig unbeteiligt lassen. Selbst das „Geheimnis" von Faust ist nach ungefähr fünf Minuten offensichtlich und man wartet eigentlich nur noch darauf, bis es endlich mal einer ausspricht. Auch die unvermeidlichen Gastauftritte von Harlock und Emeraldas wirken ziemlich erzwungen und blutleer, wobei sie nicht einmal ansatzweise plausibel erklärt werden - die beiden treten einfach als „Deus Ex Machina" auf, als Rettung in letzter Minute, wenn dem Autor keine bessere Lösung einfällt. Tetsuro wurde von einer Horde schwerbewaffneter Maschinenmenschen in die Enge gedrängt, und seine Pistole hat Ladehemmung? Ach, dann kommt einfach zufällig die Arcadia schnell vorbei und schießt die Gegner alle ab! Maetel gerät mitten in die Explosion einer Raumstation? Keine fünf Minuten später klopft Emeraldas an die Tür und bringt die Bewußtlose zum Zug zurück. Was soll's, die beiden sind ja Übermenschen, sie sind überall zu jeder Zeit, hören alles, sehen alles, wissen alles, und was sie nicht wissem, ahnen sie intuitiv, um immer rechtzeitig eingreifen zu können... Was in den Harlock- und Emeraldas-Serien glaubhaft und beeindruckend wirkt, verkommt in „Adieu Galaxy Express" zu einer ziemlich dreisten Zuschauer-VeraXXXXe. Vielleicht bin ich aber auch einfach nicht genug Matsumoto-Fan, um diese Szenen wirklich würdigen zu können...

Statt dessen konzentriert sich der Film auf Maetel und ihren Hintergrund - und legt dabei so vieles offen, daß es der Figur einen großen Teil ihrer Universalität, ihrer beinahe schon mythischen Aura nimmt. Die geheimnisvolle Traumbegleiterin, die durch die Zeit reist, die Fee, deren Bild jeder Junge tief verborgen in seinem Herzen trägt wird auf die simple Rolle einer ungehorsamen Tochter reduziert. Hinzu kommen zwei der schrecklichsten Musikeinlagen der Filmgeschichte, für die man sich nicht einmal die Mühe machte, Texte zu schreiben („La la laaa, lo lo looo..." - he, ich kann das Lied schon auswendig!); eine langatmige Regieführung (der Film zieht sich stellenweise wie Kaugummi!) und eine kräftige Dosis der üblichen pseudophilosophischen Männerethik („Kämpfe, solange noch Leben in dir ist - wenn du deinen Willen verlierst, stirbst du!"), die dem ersten Teil viel Flair verlieh, aber hier meist nur noch schwülstig wirkt... Vielleicht bin ich aber auch einfach nicht genug Matsumoto-Fan, um diese Worte wirklich würdigen zu können... Auch graphisch kann „Adieu Galaxy Express" nur stellenweise mit seinem Vorgänger mithalten. Teile des Films sind für ihre Zeit absolut phantastisch, andere sehen aus, als hätte man die auf dem Boden des Schneideraums herumliegenden Abfallstücke aus „Captain Future" geklaut (...die Widerstandskämpfer auf Lar Metal...).



Kurzum: dieser Film ist wirklich nur etwas für ganz hartgesottene Matsumoto-Otakus. Diese können an der Fortsetzung durchaus ihren Spaß haben, besonders, wenn sie Leijis Werke wegen ihrer „Männer-Romantik" (das hat nichts mit Shonen Ai zu tun, sondern bezieht sich auf Elemente wie Kampf, Ehre, Männerfreundschaften und die Glorifizierung der Jugend und ihres Tatendrangs) und der melancholischen Atmosphäre schätzen. Es kommen auch durchaus einige spannende und actionreiche Szenen vor, ja, und einiges ist tatsächlich ergreifend, wenn auch nichts davon neu oder originell ist. Es werden einige Geheimnisse des Galaxy Express und seiner Besatzung gelüftet - manche wird's freuen, ich persönlich bin der Meinung, man hätte die rätselhafte Aura des Ganzen besser unangetastet gelassen. Der Durchschnitts-Zuschauer ist jedenfalls besser beraten, wenn er „Adieu Galaxy Express" zu diesem Film sagt, bevor er ihn zur Ladenkasse trägt.



Obwohl seitdem lange Jahre nichts Neues mehr zum Thema „Galaxy Express" auf den Markt geworfen wurde, erfreute sich die Serie sowohl in Japan als auch bei etlichen Fans im Westen ungebrochener Beliebtheit, so daß die 1996 erschienene Fortsetzung auf nahezu einhellige Begeisterung stieß (der Manga erscheint derzeit in einer englischen Übersetzung unter dem Titel „Galaxy Express 999" als Serie in der „Animerica", ein Graphic Novel ist bereits erschienen, der zweite wurde für Mai angekündigt, die Anime-Adaption in Form eines Kinofilms wurde 1997 in Japan veröffentlicht, ein westliches Release ist zur Zeit nicht in Aussicht.)

Nach dem Untergang des Maschinenimperiums hat sich auf der Erde eine Regierung durchgesetzt, die dafür ist, die Natur durch Technologie zu ersetzen. Da Tetsuro begreiflicherweise nicht viel davon hält, wird er zu lebenslänglicher Haft verurteilt, aus der es scheinbar kein Entkommen gibt - bis eines Tages Maetel auftaucht und ihn erneut an Bord des Galaxy Express holt. Das Ziel der diesmaligen Reise ist noch unbekannt, aber die neue Geschichte ist deutlich näher am ursprünglichen „Galaxy Express" als der zweite Kinofilm. Auch diesmal macht Tetsuro wieder zahlreiche neue Bekanntschaften - Kanon, die Inkarnation der Lokomotive des 999 oder Little Harlock, der verzweifelt versucht, zu seinem sterbenden Vater zu gelangen - und trifft einige alte Freunde (und Feinde) wieder - Shadow, auf deren Planeten sich mittlerweile die Körper all jener gesammelt haben, deren Seelen auf Reisen gingen - und verschwunden sind: die Walküren, Captain Harlock... und die letzten der Maschinenmenschen. Immer wieder geht es um Erinnerung und Träume, die Personen und Orte in unseren Herzen lebendig halten und unsterblich werden lassen, auch wenn diese tatsächlich schon längst verschwunden sind: „Die Zeit kann Träumen nichts anhaben... aber auch ein Traum darf nicht die Zeit ignorieren..."

So faszinierend und anrührend die Galaxy Express-Saga auch ist, zum Schluß noch eine Warnung: Depressive Gemüter sollten sich von diesen Filmen möglichst fernhalten. Trotz der positiven Botschaft schwelgt die Serie insgesamt in einer stark melancholischen Atmosphäre, die bestenfalls ab und zu durch Action und so gut wie nie durch humoristische Einlagen aufgelockert wird, auch Comic-Relief-Charaktere wie den stets besoffenen Bordarzt der Yamato, Hajimes bescheuerte Schulkameraden oder Yayois Zieh-Eltern in „Königin der 1000 Jahre" oder auch Harlocks Crew wird man vergeblich suchen. Selbst der Auftritt von Tochiro Ooyama, der bei „Captain Harlock" immer wieder für einen Lacher sorgte, wird (im ersten GE-Kinofilm) wohl eher die Tränen fließen lassen. Dadurch ist Galaxy Express zwar eine der schönsten, aber gleichzeitig auch die wohl ernsteste (um nicht zu sagen deprimierendste) Serie Matsumotos. Trotzdem, schaut es euch an... wenn ihr es ertragen könnt.

SH/LE

Zitate aus: T. Ledoux (ed), Animerica Interviews, San Francisco 1997, S. 150 - 164.

Anzeige

Neon Genesis Evangelion

DIGITAL REMASTERED

Mit dieser „Digital Remastered"-Edition liegt die Neon Genesis Evangelion TV-Serie weltweit erstmalig in neuer, überarbeiteter Fassung vor. Vormals „ruckelnde" Bilder bei Szenenwechseln, oder auch leichte Bildunschärfen bei Farbübergängen wurden in mühsamer Handarbeit nachbearbeitet, so daß nunmehr ein völlig neues Seherlebnis dieser herausragenden Serie entstand.

Perfect Collection TV-Box

210 Minuten Laufzeit

Auf 4.000 Exemplare limitierte Box

Bestellnummer OVA 4051 **Nur 79,95 DM**



Jetzt bei Deinem Comichändler oder direkt bei A.C.O.G. bestellen!

Anime Connection Of Germany
Postfach 26, 57647
Tel. 02661 / 9494 70 & 71
Fax: 02661 / 9494 73



Ausserdem erhältlich:



Actionfiguren (ca. 20 cm gross)
Stück je 69,95 DM

Erhältlich (von links nach rechts):
- Eva 00 - Test Type
- Eva 00 - Prototype
- Eva 02 - Production model
- Eva 00 - Prototype
- Eva 05 Mass Production Model



Die Mangas!
Stück je 12,- DM

Erhältlich:
Nummer 1 - 4

Ab sofort Bestellung auch per Kreditkarte möglich!





Änderungen & Irrtümer vorbehalten!
Es gelten unsere AGB, siehe Anzeige auf Seite 74-75!



Es ist die Zeit nach dem 2. Weltkrieg. Japan liegt in Trümmern, doch die Überlebenden geben ihr Bestes, um das Land wieder aufzubauen. Es ist eine Zeit des Wiederaufbaus, der Neuerungen. Man hat viele technische Errungenschaften von den Deutschen übernommen, und damit ist nicht nur der VW-Käfer gemeint. Doch auch Jahre nach dem Abwurf der Atombomben auf Hiroshima und Nagasaki herrscht immer noch Armut in den Straßen Japans. Es ist eine Zeit der politischen Unruhen. Der Großteil der Bevölkerung ist mit der Partei an der Führungsspitze nicht einverstanden und geht immer öfter auf die Straße, um gegen die autoritäre Bevormundung zu protestieren. Bald schon werden aus friedlichen Demonstrationen bewaffnete Auseinandersetzungen, in denen es auf beiden Seiten Verluste gibt. Es ist die Zeit, eine Organisation zu gründen, die härter durchgreifen kann, als es der Polizei erlaubt ist, aber gleichzeitig nicht den Eindruck einer Militärmacht erweckt. Die Lösung dieses Problems offenbart sich in Gestalt der "gepanzerten Polizisten", auch Panzer Cops genannt, doch dies scheint nur oberflächlich die richtige Lösung zu sein. Im Untergrund bildet sich mit der "Sekte" eine Organisation, die es sich in den Kopf gesetzt hat, nicht nur gegen die politischen Herrscher, sondern vielmehr gegen diese gepanzerte Exekutive vorzugehen. Die Kämpfe werden immer erbitterter und keine der beiden Seiten ist bereit Fehler zuzugeben oder Kompromisse einzugehen. Das Land steht kurz vor einem Bürgerkrieg. Es ist eine Zeit etwa 10 Jahre nach dem Weltkrieg. Es ist die Zeit, einen Schlußstrich zu ziehen....

Es ist Nacht. Eine bis jetzt einigermaßen harmlose Demonstration nimmt eine überraschende Wendung, als vor den Füßen einiger Polizisten eine Brandbombe explodiert, die an Sprengkraft die herkömmlichen "Cocktails" weit übertrifft. Doch die Verantwortlichen haben so etwas schon länger geahnt und vorsichtshalber mehrere Schwadrone der Panzercops in den Untergrund geschickt. Ihre Aufgabe ist es, die Kanalisation zu sichern und vor allem weitere Mitglieder der aufrührerischen "Sekte" ausfindig zu machen. Die Polizisten brauchen auch gar nicht lange zu warten, schon bald sind die Gänge erfüllt von Fußgetrappel und dem Klirren von Molotow-Cocktails in ehemaligen Bierflaschen. Unter den Männern der Sekte befindet sich auch ein Mädchen, wie sie von Demonstranten gerne als Botinnen gebraucht werden: Klein, unschuldig in ein rotes Cape gehüllt, schlägt sie einen anderen Weg ein, um zu entkommen. Weit entfernt hört sie noch, wie ihre Kameraden einen ungleichen Kampf austragen, bis ihre Schreie schließlich in den endlosen Gängen verhallen. Doch auch sie plagt ein ungutes Gefühl beobachtet zu werden und bemerkt in der Dunkelheit ein Paar rotglühende Augen, die schließlich von einer dunklen Silhouette umrahmt werden. Doch warum schießt er nicht? Warum steht er nur da und starrt sie an? Angst und Verzweiflung stehen ihr ins Gesicht geschrieben. Sie will gerade die verbliebene Bombe zünden, als sie eine Stimme hört: "Warum?". Doch sie zögert nur einen Moment und beinahe hätte sie Kazuki Fuse, 2. Kompanie, Strike Platoon 3, mit in den Tod gerissen.



Stray Dog - Kerberos Panzer Cops
Der Realfilm von Mamoru Oshii
aus dem Jahr 1991

Dieser muß sich kurz darauf nicht nur einem Untersuchungsausschuß stellen, der wissen will, warum er im entscheidenden Moment gezögert hat, das Mädchen zu erschießen, er muß sich auch mit seinen Kameraden auseinandersetzen, die ihm aus verständlichen Gründen Mißtrauen entgegenbringen. Doch Fuse hat immer noch das Gesicht des Mädchens vor seinen Augen, die letzten Momente einer jungen Frau, deren Zukunft und Hoffnung er durch seine bloße Anwesenheit für immer zerstört hat. Von Zweifeln geplagt beschließt er, mehr über sie herauszufinden und bittet dabei seinen alten Freund und ehemaligen Kameraden Henmi um Hilfe, der inzwischen im "Büro" arbeitet. Das Treffen muß heimlich stattfinden, da die beiden nicht zusammen gesehen werden dürfen, denn zwei Mitglieder unterschiedlicher Abteilungen geben immer Anlaß zu Spekulationen. Durch Henmi erfährt Kazuki, wo die verstorbene Nanami Agawa bestattet ist. Er erfährt aber auch,



Die Polizei ist hilflos angesichts der zunehmenden Ausschreitungen...

daß sie als "Rotkäppchen", so der gebräuchliche Deckname für die Botinnen, für die Sekte tätig war, denn wer verdächtigt schon so ein unschuldiges Mädchen?
Am Grab angekommen, traut er seinen Augen nicht. Ist sie doch noch am Leben? Nein, es ist nur jemand mit einer verblüffenden Ähnlichkeit, die sich als "große Schwester" ausgibt. So erhält Fuse wenigstens die Gelegenheit sein Gewissen zu beruhigen, als er bemerkt, daß Kei nicht im geringsten sauer auf ihn ist. Schließlich war ihre Schwester alt genug und wußte, auf was sie sich mit diesen Botengängen einläßt. Aber da sie merkt, wie sehr ihm die Sache nahegeht, überreicht sie Fuse ein Buch über ein Märchen namens "Rotkäppchen".
Auch Tage später plagen Kazuki immer noch Alpträume. Er ist hin und hergerissen zwischen den Bildern des nahen Todes und der Phantasiewelt des Märchens. Um die Sache aber noch komplizierter zu machen, bekommt er am Rande noch Bruchstücke einer Verschwörung mit, die sich anscheinend zwischen den führenden Parteien und der Polizei abspielt. Beiden Seiten ist inzwischen die Kompanie der Panzer Cops zu mächtig geworden und so suchen sie nach einem Weg, diese wieder aufzulösen. Doch der Weg bis dahin ist nicht sehr leicht, da die Männer des gepanzerten Einsatzkommandos nur aus den besten Kämpfern der Polizei oder des Militärs rekrutiert werden, sollten diese besser nicht unterschätzt werden. Zudem hält sich hartnäckig das Gerücht einer Untergruppe in den Reihen der Panzer Cops, die hinter vorgehaltener Hand Jin-Roh, die Wolfsbrigade genannt wird. Diese Kämpfer werden von den Verantwortlichen als "Wölfe unter Menschen" bezeichnet, ihnen haftet nichts Menschliches mehr an und sie haben keine Gefühle. Doch niemand weiß genau, wer dazugehört oder ob es sie überhaupt gibt.
So gerät Kazuki Fuse mit seiner freundschaftlichen Beziehung zu Kei immer mehr ins Schußfeld der Mächtigen Japans. Ist er noch als Panzer Cop zu gebrauchen, oder ist er wegen seiner Beziehung zu der Schwester eines Sektenmitglieds als Verräter abzustempeln? Kann er im entscheidenden Moment noch die richtigen Entscheidungen treffen, oder ist er zu sehr in seiner Gefühlswelt verloren? Scheinbar kann auch Fuse selbst in dieser Hinsicht, gefangen zwischen Tagträumen und Phantasien, auch keine Entscheidung treffen, doch das Augenscheinliche verbirgt oft mehr, als unter der Oberfläche verborgen liegt...



Panzer Cops, Wolfsbrigade, Hellhounds; Namen für kompromißloses Vorgehen gegen die „Sekte"



Kazuki Fuse und Kei Agawa erleben wenige Momente des Glücks und der Geborgenheit...

Es ist sehr schwer, über diesen Anime zu berichten, ohne gleich den Ausgang der Geschichte vorwegzunehmen, daher wäre jedes weitere Wort an dieser Stelle zwar nicht überflüssig, aber doch unnötig, vor allem, wenn man die Spannung dieses Filmes aufrechterhalten will. Soviel können wir aber noch verraten: Die Geschichte hat noch einige unerwartete Wendungen, die den Zuschauer in den Bann ziehen. Es ist ein Anime ohne Happy End. Es wird keine Patentlösung für die Situation der Hauptpersonen geboten, sondern vielmehr nur eine der vielen Möglichkeiten erzählt, die Geschichte zu beenden. Auch wenn dieses Ende den meisten Zuschauern wahrscheinlich nicht gefallen wird.
Es ist ein sehr düsterer Anime, nicht nur im Bezug auf die Farbgebung und die Jahreszeit (die Geschichte spielt im Februar) und mehr als einmal bleibt dem Zuschauer das Lachen im Halse stecken, da auch eingeworfene witzige Bemerkungen nicht über die gedrückte Stimmung hinwegtäuschen können. Nichtsdestotrotz ist es ein wirklich herausragender Anime, den ich ohne Bedenken jedem nur empfehlen kann. Die Animationsqualität ist sehr gut, was aber bei der hochkarätigen Besetzung, die ihre Erfahrungen schon bei Animes wie Akira, Patlabor, Roujin Z, Memories und Ghost in the Shell unter Beweis gestellt haben, auch nicht weiter verwundert. Der Soundtrack unterstreicht die Tragik der Geschichte und wirkt unaufdringlich aber dennoch einprägend. Alles in allem kann man nur hoffen, diesen Anime auch hierzulande im Kino zu sehen, denn ähnlich wie schon andere Produktionen wird einiges an Atmosphäre auf dem kleinen Fernseher zu Hause verlorengehen.

Da der Anime allerdings auf der diesjährigen Berlinale als Welturaufführung gezeigt wurde, ist es natürlich fraglich, wie bald eine übersetzte Fassung hierzulande zu bewundern ist. Wem die Wartezeit zu lang ist, der kann sich in der Zwischenzeit an die Comics von Ehapa halten, da in deren Manga Power - Heften, die zwar inzwischen vergriffen sind, aber in dem ein oder anderen Comicshop vielleicht doch noch den Laden hüten, die Geschichte der „Hellhounds" (Text: Mamoru Oshii, Zeichnungen: Kamui Fujiwara) in etwas anderer Form erzählt wird.

LE

Interview mit
Hiroyuki Okiura

Hiroyuki Okiura wurde am 13. Oktober 1966 in Osaka geboren. Er arbeitete an zahlreichen Fernsehserien und anderen Anime-Produktionen als (Key-)Animator, bevor er mit „Akira" an seinem ersten Kinofilm mitwirkte. Dies war aber erst der Auftakt zu weiteren weltberühmten Produktionen, (unter anderem „Patlabor", „Memories" und auch „Ghost in the Shell") bei denen er als Key Animator oder auch als Charakter-Designer tätig war. Auf der diesjährigen Berlinale im Februar, wo er mit Jin Roh seine erste Regie-Arbeit als vorstellte, stand er uns zu einigen offengebliebenen Fragen Rede und Antwort...

AnimaniA: Jin Roh ist ja als Anime recht ungewöhnlich. Welches Publikum soll mit diesem Film angesprochen werden?

Hiroyuki Okiura: Der Film richtet sich an alle Zuschauer, also auch an solche, die bisher nur Realfilme gesehen haben und nicht nur an Anime-Fans. Auch in Japan sprechen Zeichentrickfilme in der Regel immer nur einen begrenzten Personenkreis an, der sehr klein ist, gemessen an dem breiten Publikum, das andere Filme haben. Ob das Publikum sich nun ausgerechnet Filme dieser Art wünscht oder lieber etwas anderes hätte – ich weiß es nicht. Wir versuchen, die Filme zu machen, die wir gerne sehen würden und gehen davon aus, daß das Publikum sich in dieser Hinsicht nicht allzu sehr von uns unterscheidet.

A: Jin Roh ist ja nicht Ihr erster Film. An welchen Animes haben Sie bisher noch mitgearbeitet?

HO: Angefangen habe ich mit dieser Serie (zeigt auf den Saber Rider-Artikel in AnimaniA Nummer 28) – „Sei Juushi Bismarck", das war sozusagen mein Einstieg in die Anime-Industrie. Außerdem habe ich an Venus Wars, Hashire Meros („Run Melos"), den beiden Patlabor-Movies, Akira, der Magnetic Rose-Episode von „Memories" und an Ghost in the Shell mitgewirkt. Das ist sozusagen mein Werdegang vom Animator, über Key-Animator, Charakter Designer, Produzent bis hin zum Regisseur. (Schaut wieder auf den Artikel). Aber es ist erstaunlich, daß sich überhaupt noch jemand an diese alte Serie erinnert. In Japan ist sie schon längst vergessen worden.

A: Sie werden lachen, aber wir haben ziemlich viele Zuschriften von Lesern bekommen, ob wir Bismarck (Saber Rider) nicht einmal vorstellen können. Es ist immerhin eine der bekanntesten Serien die hierzulande im Fernsehen ausgestrahlt wurden.

HO: [illegible]

A: War der Beruf als Produzent/Regisseur Ihr Traumberuf?

HO: Ich habe schon als Kind gerne Comics gezeichnet, habe aber mit der Zeit immer mehr Interesse an Animes bekommen und versuchte natürlich, Animes mit einem eigenen Stil zu entwickeln. Nach der Schule habe ich zwar den Beruf des Technikers erlernt, bin aber dann doch zur Anime-Industrie „übergewandert".

A: Wie gehen Sie bei den Dreharbeiten vor? Benutzen Sie Modelle für die – immerhin sehr realistischen – Figuren, wie das einige Zeichner tun?



Saber Rider

HO: Nein. Alles entsteht in meinem Kopf, wenn ich das Storyboard zeichne, weiß ich bereits, wie der fertige Anime einmal aussehen wird. Nur so [illegible] ich den Mitarbeitern sagen, was sie wie zu tun haben. Für die Bewegungen orientiere ich mich eher an mir selbst, vor dem Spiegel, nicht an Modellen.

A: Gibt es jemanden, den Sie als Ihr Vorbild bezeichnen oder mit dem Sie gerne einmal zusammenarbeiten möchten?

HO: Den größten Einfluß auf meinen Werdegang hatte zweifelsohne Isao Takahata – Sie kennen ihn vermutlich durch die Filme, die er für Studio Ghibli gemacht hat (Pon Poko), ich meine aber seine alte TV-Serie „Marco". Die Geschichte um diesen kleinen Jungen, der seine Mutter sucht, hat mich damals tief bewegt und nun versuche ich dieses Gefühl durch meine Animes dem heutigen Publikum wiederzugeben. Momentan wüßte ich aber niemanden, mit dem ich unbedingt einmal zusammenarbeiten möchte. Takahata hatte mich schon mal auf ein gemeinsames Projekt angesprochen, doch da mich seine neueren Werke nicht so sehr faszinieren, habe ich bisher abgelehnt.

A: Wie würden Sie die Zusammenarbeit mit [illegible] oder Mamoru Oshii beschreiben?

HO: Schwer zu sagen... Ich konnte bei beiden [illegible] Otomo kann sehr gut skizzieren, um das, was er ausdrücken will, auch verständlicher zu machen. Oshii hingegen ist ein sehr guter Regisseur und hat durch seine langjährige Tätigkeit in diesem Gebiet auch sehr viel Erfahrung. Ich habe also beiden Menschen viel zu verdanken.


Venus Wars

A: Als ich ihn vor drei Jahren interviewen konnte, hatte Mamoru Oshii eine äußerst deprimierende Vorstellung von der Zukunft – „Die Menschheit wird untergehen...". Ich wollte ja eigentlich fragen, ob sich daran etwas geändert hat, aber nach diesem Anime kann ich mir das wohl sparen...

HO: Dazu kann ich nicht viel sagen, weil ich leider nicht Mamoru Oshii bin und seine Gedanken auch nicht kenne. Er ist 15 Jahre älter als ich und in einer anderen Zeit großgeworden. Er hat einen völlig anderen politischen Hintergrund, und, in der Tat, ein sehr pessimistisches Weltbild. Er wollte einen sehr düsteren Film. Ich war es, der die Liebesgeschichte in das Drehbuch eingebaut hat, damit das Publikum wenigstens ein paar Ansatzpunkte erhält, sich mit den Charakteren zu identifizieren und Zugang zu der Story zu finden. Und ich denke, Oshiis Zynismus und mein eher geradliniges Denken haben eine recht gelungene Mischung ergeben.

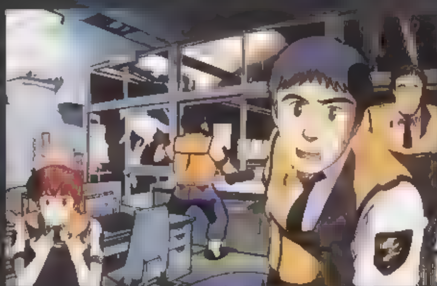
A: Wo waren eigentlich die Hunde, die Herr Oshii bisher in jedem seiner Filme irgendwo einbaute?

HO: Es waren doch Hunde in dem Film zu sehen. [illegible] etwa keine Hunde?

A: Der Stil des Charakterdesigns erinnert sehr stark an „[illegible] Blue", war das Absicht?

HO: Das stimmt doch gar nicht! Die Designs sind im Gegenteil völlig anders. Da gibt es überhaupt keine Beziehung. Ich habe aber einige Zeit mit Satoshi Kon zusammengearbeitet

der ein sehr guter Freund von mir ist, vielleicht kommt es daher, daß die Charaktere ähnlich erscheinen.


Patlabor: The Movie

A: Sie sagten auf der Pressekonferenz, daß bei Jin-Roh völlig auf Computer verzichtet wurde. Wie sieht es mit den Spezialeffekten aus?

HO: Es ist wie ich schon sagte: Der Computer wurde lediglich zur Nachbearbeitung, also zum Schnitt benutzt. Alle Effekte, die hier zu sehen sind, basieren auf herkömmlicher Cel-Technik. Wir haben dazu keine Computer benutzt. Das macht diesen Anime wahrscheinlich zum letzten seiner Art, der völlig ohne Computereffekte auskommt.

A: Wie sehen sie den Gebrauch von Computergrafiken im Allgemeinen, ist es die richtige Entwicklung oder eher ein notwendiges Übel?

HO: Man kann heutzutage kaum noch einen Anime machen, ohne Computergrafiken zu verwenden. Es ist natürlich sehr hilfreich bei komplizierten Bildern, kann aber auch eingesetzt werden, um vergleichsweise einfache Sachen darzustellen. Oft werden Computereffekte ja auch so geschickt eingesetzt, daß es gar nicht auffällt. Mit Jin Roh wollte ich aber auf jeden Fall demonstrieren, daß es auch heute noch möglich ist, einen Anime ganz auf die herkömmliche Art und Weise zu erstellen, der trotzdem konkurrenzfähig ist.

A: Die Musik ist bei einer solchen Produktion immer entscheidend. Wie wählen Sie diese aus?

HO: Ich hatte ganz einfach nach einem Musikproduzenten gesucht und mich entsprechend umgehört. Als sich dann Hajime Mizoguchi vorstellen kam und mir etwas vorspielte, was er für angebracht hielt, war für mich nach 30 Sekunden die Entscheidung gefallen.

A: Katsuhiro Otomos „Akira" galt lange Jahre als führendes Vorbild für die restliche Anime-Industrie, da der Film etwas völlig Neuartiges, Noch-nie-dagewesenes von einzigartiger technischer Qualität war. Glauben Sie, das könnte auch mit Jin Roh passieren?

HO: Möglich ist alles... Es lag aber nicht in meiner Absicht, ein solches Vorbild zu schaffen, zumal Jin Roh ja auch keine Neuerungen im Bezug auf die Tricktechnik enthält, eher im Gegenteil. Ich wollte einfach nur einen guten Film machen.

A: Der Film ist insgesamt ja eher in düsteren Farben gehalten, Grautöne überwiegen. Würden Sie sagen, daß die Handlung, die Intention von Jin Roh keine helleren Farben zuläßt?

HO: Es gibt im wesentlichen drei Gründe für die Farbgebung: 1) Ich hasse quietschbunte Animes, 2) die Geschichte spielt im Februar, einer Zeit, in der ohnehin eine verregnete, naßkalte, eben graue Atmosphäre herrscht und 3) unterstreicht die düstere Farbgebung die schwierige Beziehung zwischen den Hauptpersonen.

A: Wie ist die Beziehung zwischen dem „Rotkäppchen", dem „bösen Wolf" und der Wolfsbrigade?

HO: Der Wolf begegnet Rotkäppchen und es kommt zum Drama. Soweit stimmen Film und Märchen überein. Das ist in etwa auch das Thema des Filmes, obwohl die Übereinstimmung nur zum Teil besteht: der Anime läßt Raum für Interpretationen. Es ist eben sehr schwer, die Beziehung zu beschreiben.

A: Ist das Märchen vom Rotkäppchen in Japan bekannt?

HO: Ja, sehr. Jedes Kind kennt die Geschichte.

A: Wenn Fuse im Traum als Mensch unter Wölfen gezeigt wird, wird der Zuschauer ja auf eine ziemlich falsche Fährte gelockt. Ich nehme an, das war Absicht?

HO: In dieser Szene wollte ich die Welt der Menschen und die Welt der Wölfe als Symbole nebeneinanderstellen und die Frage aufwerfen, ob beide Welten gemeinsam existieren können, ohne sich gegenseitig zu zerfleischen. Dies ist ja auch das Thema des Animes. Bezogen auf Fuse heißt das soviel, daß er unbewußt immer noch daran glaubt, ein Mensch zu sein.

A: Warum hat der Film so ein unversöhnliches, deprimierendes Ende? Der Anime läßt ja insgesamt doch einigen Raum für Interpretationen. War da kein anderes Ende möglich, eines, das das Publikum etwas hoffnungsvoller entlassen hätte?

HO: Es wäre natürlich ein anderes Ende möglich gewesen, aber wie auch immer die Alternative aussieht: Ich glaube nicht, daß ein Anime wie dieser ein Happy End haben kann.

A: Ist die politische Unterdrückung in dem Anime eine reine, düstere Zukunftsvision oder tatsächlichen gesellschaftlichen Tendenzen des heutigen Japan entlehnt?

HO: Oberflächlich betrachtet, und in der Form, in der sie im Film zu sehen ist, ist sie reine Fiktion. Aber die Gesellschaft übt tatsächlich einen starken Druck auf den Einzelnen aus und legt ihm zahlreiche Zwänge auf, und immer mehr Japaner leiden darunter und wünschen sich eine Änderung der Situation.

A: Dieses Phänomen ist sicher nicht nur auf Japan beschränkt.

HO: Nein, wohl kaum. Dazu kommt, daß der Film in den 60er Jahren spielt und einige reale Probleme der damaligen Zeit aufgreift: es gab Probleme mit dem japanisch-amerikanischen Sicherheitsvertrag, viele Unruhen, gerade auf Seiten der Jugendlichen etc. Insofern ist die Situation im Film nicht mit der heutigen, tatsächlichen, gesellschaftlichen Realität in Japan gleichzusetzen, obwohl es, wie gesagt, Parallelen gibt. Die Story zeigt eher, was aus Japan hätte werden können, wenn die Geschichte anders verlaufen wäre.
Wenn man die meisten anderen Animes betrachtet, von Patlabor bis hin zu Sailor Moon, wird in diesen immer das Leben der Menschen in der jeweiligen Gesellschaft in den Vordergrund gestellt – z.B. das Zusammenleben mit Robotern, Dämonen etc. Bei Jin Roh sollte die Menschlichkeit als solche im Vordergrund stehen, nicht das sozusagen Äußerliche, Leben der Menschen.


Patlabor: The Movie 2

A: Welche Stellung haben Filme wie Jin Roh, oder auch Perfect Blue oder Ghost in the Shell, die sich stilistisch und inhaltlich ja doch stark vom Mainstream abheben, in Japan? Gelten sie als „Kunst-Filme"?

Ishikawa: Nicht wirklich. Es ist eine eigenständige, neue Stilrichtung, die sich bemüht, sowohl Anime-Fans als auch Zuschauer anzusprechen, die Zeichentrickfilmen ansonsten eigentlich nicht viel abgewinnen können. In den letzten Jahren sind zahlreiche Realfilm-Regisseure vom Fernsehen in die Anime-Industrie „übergelaufen". Das bietet die einzigartige Möglichkeit, Animationsfilme zu machen, die regietechnisch und inhaltlich wie „richtige" Filme sind.

A: Ist es schwierig, einen Film wie diesen außerhalb Japans zu vermarkten?

HO: Dazu sind wir ja hier. Japanische Zeichentrickfilme sind außerhalb Japans an vielen Orten noch relativ unbekannt. Wir versuchen, sie daher wie hier auf der Berlinale einem größeren Publikum vorzustellen. Gerade, weil es kein allzu typischer Anime ist, sondern ein „gezeichneter Spielfilm", hoffen wir, wie schon gesagt, ein breiteres Publikum ansprechen zu können.



A: Ich danke Ihnen für dieses Gespräch und wünsche Ihnen auch weiterhin viel Erfolg.

Final Fantasy -

Legend of the Crystals

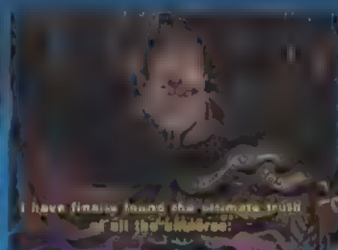


Nach langer Wartezeit haben wir jetzt endlich eine verständliche Version der Final-Fantasy-OVAs vorliegen. Diese sind zwar nicht die neuesten - sie erschienen 1994 in Japan und eine französische Version ist schon seit 1995 im Handel - aber ich kann jetzt schon mal behaupten, daß sich die Wartezeit absolut gelohnt hat. Aber was soll man auch von einem Anime erwarten, an dem Leute wie Satoru Akahori (Bastard, Bakuretsu Hunter), Hironobu Sakaguchi, Nobuo Uematsu und Meisterregisseur Taro Rin (X - The Movie, Doomed Megalopolis, Satanikus - The Anime) beteiligt waren... Ach je, bevor ich's vergesse: Es sind keinerlei Vorkenntnisse nötig. Auch Leute, die noch nie ein Spiel der Final-Fantasy-Serie gespielt haben, werden hier auf ihre Kosten kommen. Natürlich sind aber gewisse Kenntnisse (gerade über den famosen 5. Teil der Serie, auf dem der Anime lose basiert - angeblich sollen die Ereignisse des Films ca. 200 Jahre später spielen) nicht verkehrt, um einige Anspielungen zu verstehen.



Über dem Planeten R (ich laß mich nicht darauf festnageln, aber ich würde sagen, es handelt sich um einen Jupitermond) braut sich Unheil zusammen. Ein junges Mädchen namens Linally und ihr Großvater - beides Nachfahren der legendären Helden, die vor langer Zeit den bösen Magier Exdeath besiegt hatten (nachzuspielen in Squares Final Fantasy V) machen sich auf den Weg zum Schrein des Windes, um den sich dort befindenden Kristall vor den finsteren Mächten zu beschützen. Dieser Kristall ist einer von vieren, mit deren Hilfe sich die Elemente kontrollieren lassen, eine Macht, hinter der natürlich eine ganze Menge finsterer Gestalten her sind. Auf ihrer Reise folgt den Beiden der junge Prettz, der offensichtlich in Linally verliebt ist. Nach einem [illegible] Zwischenfall mit einem übelgelaunten [illegible]monster, bei dem Prettz zum Retter des Tages wird, bleibt der Großvater in einem Dorf zurück (hält aber über einen magischen Ohrring weiter mit Linally Kontakt) und die beiden Jugendlichen setzen ihre Reise alleine fort. Unterwegs schaffen sie es noch, [illegible] für viel Ärger sorgen werden.

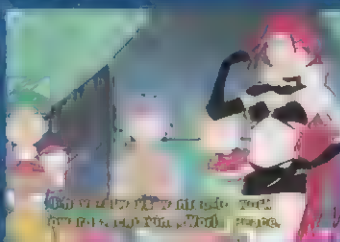
Nach einer ganzen Reihe Abenteuer (seht sie euch gefälligst selbst an) endlich am Schrein angekommen, finden die beiden den Kristall des Windes - oder besser, der Kristall findet Linally. Um nicht von den Mächten des Bösen gefunden zu werden, verschmilzt der Stein mit dem Körper des Mädchens und macht sich nur dadurch bemerkbar, daß Linally [illegible] wohlgeformtes [illegible]teil von nun an [illegible] ausstrahlt (weiß der Geier, wie die auf diese Idee gekommen sind... lustig ist es aber schon!). Vor den Toren des Tempels werden Prettz und Linally schon von Rouge erwartet, außerdem macht ihnen auch noch Valcus, der Anführer der Luftschiffflotte von Tycoon das Leben schwer. Doch es kommt alles anders:



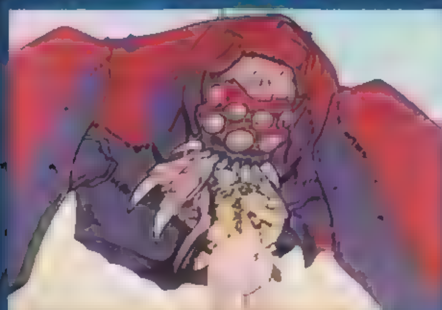
Aus dem Nichts tauchen roboterartige Kreaturen auf, die die ganze Truppe angreifen. Natürlich sind auch sie hinter dem Kristall her, aber da der in Linally verborgen ist, können sie ihn nicht finden. Was sie allerdings keineswegs davon abhält, unsere Helden anzugreifen...!

Endlich gelingt die Flucht, und so finden sich Linally, Prettz und Valcus auf Rouges Inselbasis wieder. Natürlich will auch sie den Kristall haben, und versucht zunächst von Prettz zu erfahren, wo er sich befindet. Wie? Naja, ich will euch nicht den Spaß verderben, aber so viel sei gesagt: Rouge trägt ihr Lack und Leder-Outfit nicht umsonst...

Später findet sich unser unfreiwilliges Trio in einer Zelle wieder, wo sie Besuch von einem Geist bekommen - Mid, dem Enkel von Cid (aus FF V). Nachdem er sich mit Prettz angelegt hat (er hat eine ziemlich große Klappe), erklärt er langsam, wer und was hinter den Mächten des Bösen steckt (auch das werde ich euch nicht verraten, nur so viel: eine der großen Überraschungen des Films!!).



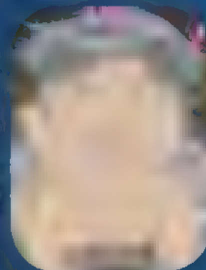
Es folgt eine halsbrecherische Flucht von der Insel, da auch das Böse nun weiß, wo sich der Kristall befindet. Alles trifft sich im Schloß von Tycoon wieder. Dort bittet Königin Lenna (nicht mit der Lenna aus dem Spiel zu verwechseln!) Prettz, Linally, Valcus und Rouge, den Kampf gegen das Böse aufzunehmen. Nachdem sie alle überzeugt hat (was in Rouges Fall nicht ganz billig war!) machen sie sich auf den Weg in den Keller, um den Drachen von Tycoon zu wecken, der sie zum Hort des Bösen bringen kann. Währenddessen wird die Stadt bereits angegriffen...





Die Charaktere





Prettz: Einer der Nachfahren der alten Helden (aus FF V); von wem wird nicht gesagt, aber ich tippe mal auf Butz. Ein ungestümer Teenager mit einem riesigen Schwert - das einzige, was größer ist als dieses Schwert ist seine Klappe. Ein typischer Held eben. Er ist hinter Linally her.

Linally: Ein junges Mädchen, auch mit einem der alten Helden verwandt. Im Gegensatz zu Prettz ist sie wesentlich ruhiger und gelassener. Ihre Spezialität ist Call-Magie (also die Beschwörung von Monstern), aber bisher hat sie noch nichts Besseres als gerupfte Chocobos zustande gebracht.



Rouge: Die Anführerin der Luftpiraten und die einzige, der die Piratenkluft tatsächlich steht. Sie ist gierig bis über beide Ohren, leicht sadistisch veranlagt und ihre Lache kann es fast schon mit der von [illegible] aufnehmen. (Erinnert irgendwie an Grandis, besonders in den frühen Episoden von "Nadia"...)





Valcus: Der Kommandant der Luftflotte von Tycoon. Ein bärenstarker, riesiger Kerl, dessen Devise meist "mit dem Kopf durch die Wand" lautet. Später verliebt er sich in Rouge. Übrigens, das in seinem Gesicht, das ist kein Bart, das sind Nasenhaare...! Da wird selbst ein Al "Vier Touchdowns in einem Spiel" Bundy neidisch...

Mid: Der Geist von Cids Enkel, der kurz nach den Ereignissen von FF V starb. Er weiß, was hinter den bösen Mächten steckt, hat aber eine sehr große Klappe und legt sich besonders gerne mit Prettz an.



Die alten Helden:

Diese Kämpfer besiegten vor etwa 200 Jahren den fiesen Exdeath, der die Welt zu zerstören versuchte. Es handelte sich um Butz; Lenna, die Prinzessin von Tycoon (eine andere Lenna als im Anime!); ihre Schwester Faris, Piratenanführerin; Galuf, ein Herrscher einer anderen Welt und seine Enkelin Kululu/Cara (für ihren Namen gibt [illegible] einheitliche Übersetzung, über die anderen herrscht unter den Fans so eine Art Gentlemen-Agreement). Übrigens sehen diese im Spiel vollkommen anders aus als die harten Typen, die bei den Rückblenden gezeigt werden.



Was soll ich sagen? Ein hervorragender Anime wurde absolut hervorragend übersetzt. Urban Vision, die sich bisher durch hervorragende Synchros von eher mittelmäßigen Filmen auszeichneten, haben endlich einen echten Hit im Programm. Nach einem Vergleich zwischen Dub und Sub fallen tatsächlich keine nennenswerten Mängel auf, von der Tatsache einmal abgesehen, daß einige Namen aus FF V falsch ausgesprochen werden, aber das dürfte wohl den Wenigsten auffallen, da quasi niemand im Westen FF V gespielt hat (Wenn doch, dann meldet euch!). Der Held von FF V heißt nun mal Butz und nicht Batts (in Lautschrift: Batz und nicht Bätz), Exdeath hieß nicht Exodes und daß Cid nicht Shido heißt, dürfte eigentlich jeder FF-Fan wissen. Aber wie gesagt, wenn man das Gesamtbild betrachtet, fallen solche Dinge eigentlich kaum ins Gewicht. Das Charakterdesign von Yoshinori Kanemori unterscheidet sich stark von den Designs des Spiels, die Hand von Yoshitaka Amano, der bekanntlich einen Großteil der Designs für die Spieleserie übernommen hat, ist hier nicht mehr zu erkennen. Statt dessen hat man sich (ähnlich wie bei "Green Legend Ran") für ein vereinfachtes, an die frühen Miyazaki-Werke erinnerndes Design entschieden; überhaupt hat die Gesamtatmosphäre viel mit den Werken von Studio Ghibli (Nausicaä, Laputa...) gemeinsam, während die Hintergrund-Optiken stellenweise auch etwas an frankobelgische Comic-Klassiker erinnern. Der Soundtrack geht tierisch gut ins Ohr (der Kenner freut sich über altbekannte, neu arrangierte Themen!), die Animation ist auch heute noch hervorragend und die Story ist einfach gelungen. Man kann also sagen, daß dieser Anime der großen Vorlage voll und ganz gerecht wird, wobei er kein blasser Abklatsch des in eine Handlung gezwungenen Spielgeschehens ist (wie bei vielen anderen Game-Adaptionen der Fall), sondern ein in sich schlüssiges, eigenständiges Werk. Die insgesamt vier halbstündigen Episoden wurden auf zwei Kassetten verteilt und sind sowohl auf PAL als auch auf NTSC mit englischen Untertiteln bzw. englischer Synchro und nach wie vor in einer französischen PAL - bzw. SECAM-Version erhältlich. Eine deutsche Version ist vorerst nicht geplant.

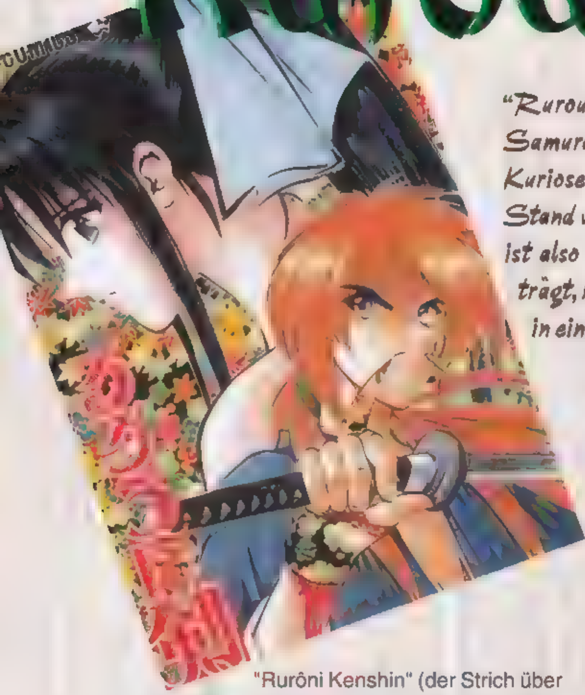


Wer sich übrigens für FF V interessiert (das solltet ihr, es ist absolut klasse), wird beim Stöbern im Internet auf eine Menge interessantes Material stoßen. Aber auch für Fans ohne Netzanschluß und Zeit zum Surfen (sorry, die Redaktion kann leider keine Anfragen nach Internetadressen beantworten) gibt es Hoffnung: eventuell wird Square/Electronic Arts die Playstation-Remakes der FF-Teile IV, V und VI auch in Amerika veröffentlichen. PAL-Versionen werden wohl wieder unter den Tisch fallen, aber die kauft seit Sonys Elefant-im-Porzellanladen-Aktion ja hoffentlich sowieso niemand mehr. (ODER DOCH??) Ahem. Nun gut, wie gesagt ist Final Fantasy - Legend of the Crystals sein Geld auf jeden Fall wert, es werden knapp 2 Stunden hervorragende Unterhaltung geboten, die auch beim zweiten, dritten oder vierten Mal nicht langweilig werden. (Trotzdem, der Drache war im Spiel doch eindrucksvoller...)

TN



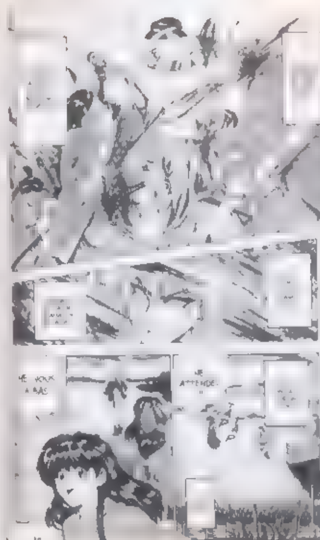
Rurouni Kenshin



"Rurouni Kenshin" (Kenshin, der Wanderer) von Nobuhiro Watsuki ist, grob gesagt, ein Samurai-Manga, der in den Anfangsjahren der Meiji-Zeit (1888 - 1912) spielt. Das Kuriose dabei ist, daß es in dieser Zeit in Japan eigentlich gar keine Samurai mehr gab; ihr Stand wurde durch die Meiji-Regierung abgeschafft. Kenshin, der Titelheld dieser Geschichte, ist also sozusagen ein Samurai-Relikt und gehört mit seinem Schwert, das er ständig bei sich trägt, nicht mehr in das moderne Meiji-Japan. Gleichzeitig aber war er einer jener Männer, die in einem grausamen Bürgerkrieg diesem neuen Zeitalter den Weg bereitet haben...

"Rurôni Kenshin" (der Strich über dem „o" bezeichnet einen lang ausgesprochenen Vokal, genauso wie das u hinter dem o in der Überschrift) ist in Japan eines der beliebtesten Mangas der letzten Jahre gewesen. Böse Zungen behaupten sogar, daß das berühmte Comic-Magazin für Jungen "Shônen Jump", in dem die Serie erscheint, sich nur noch wegen "Kenshin" gut verkauft. Wie dem auch sei - den Erfolg dieses Mangas kann man wohl am besten verstehen, wenn man selbst einmal hineingeschaut hat. Das seit 1994 erscheinende Comic diente auch als Vorlage zu einer gleichnamigen, ebenfalls sehr erfolgreichen TV-Serie. Daneben existieren noch ein Kinofilm, eine OVA-Serie und eine Romanreihe. Auf den ersten Blick ist "Kenshin" ein Action-Manga, aber das ist bei weitem nicht alles. Die Geschichte ist komplex und hintergründig, ebenso die Charaktere, die die Hauptträger der Handlung sind. Besonders interessant ist dabei, daß tatsächliche historische Ereignisse als Hintergrund dienen und daß doch mit einer gewissen Authentizität ein Teil der japanischen Geschichte widergespiegelt wird. Obwohl die Handlung im Großen und Ganzen eher tragischer Natur ist, wird sie durchgehend mit witzigen Einlagen aufgelockert. Nicht zuletzt wird auch ganz anschaulich das Problem der Definition von "Gut" und "Böse", "Richtig" und "Falsch" behandelt. Wie so oft, kann es gut möglich sein, daß einem so mancher "Bösewicht" ans Herz wächst. Aber eigentlich lassen sich die Lager nicht richtig in "die Guten" und "die Bösen" aufteilen. Wieso die Leute sich gegenseitig die Köpfe einschlagen, und was ihnen am Herzen liegt, läßt sich manchmal nur dann richtig nachvollziehen, wenn man sich eine gewisse Vorstellung von der Zeit machen kann, in der die Geschichte spielt. Auch vollkommene Geschichtsmuffel in Japan können sich doch noch etwas unter Begriffen wie "Bakumatsu" und "Meiji-Restauration" vorstellen, und die Nennung einiger historischer Namen hat in Japan doch einen gewissen Aha-Effekt zur Folge, wodurch sich das Geschehen leichter erschließen läßt. Bei einer nichtjapanischen Leserschaft kann man dies wohl kaum voraussetzen... Natürlich bleibt der Manga immer noch spannend, auch wenn man die geschichtlichen Hintergründe links liegen läßt, doch irgendwie wäre das ziemlich schade, denn es ist Nobuhiro Watsuki gelungen, viele höchst interessante Aspekte einer der spannendsten Epochen Japans sehr geschickt mit einzubauen. Natürlich ist Kenshin eine fiktive Gestalt, auch auftretende historische Personen hat der Autor nach seinen Vorstellungen verändert, und etliche Sachen sind natürlich reine Phantasieprodukte - aber vieles würde dennoch für einen uninformierten Leser im Dunkeln bleiben. Um vielleicht einen klitzekleinen Einblick in diese Zeit zu geben, folgt nun eine - sehr allgemeine - Erläuterung, die aber beim besten Willen keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt.

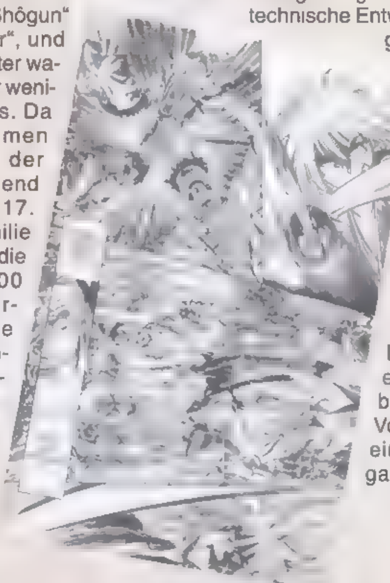




Der geschichtliche Hintergrund

Obwohl in Japan offiziell immer der Tennô (Kaiser) das Staatsoberhaupt gewesen ist, hieß das noch lange nicht, daß er auch die tatsächliche Macht besaß. „Shôgun" bedeutet „oberster Feldherr", und seit dem japanischen Mittelalter waren diese Shôgune mehr oder weniger die Herren des Reiches. Da diese im Grunde genommen Krieger waren, genoß der Kriegerstand ein entsprechend großes Ansehen. Ab dem 17. Jahrhundert stellte die Familie der Tokugawa den Shôgun, die als Sieger aus den ca. 100 Jahre andauernden Bürgerkriegen hervorging, welche Japan in unzählige Fürstentümer zersplitterten. (Besonders anschaulich für diese sehr spannende und auch blutige Zeit sind z.B. die historischen Filme von Akira Kurosawa, aber auch „The Hakkenden" ist in dieser Epoche angesiedelt.) Tokugawa Ieyasu, der berühmte Gründer dieser Familie, bekam damals vom Tennô den Titel des Shôgun verliehen. Die Tokugawa beherrschten nun ganz Japan, was nach ihrer Ansicht natürlich möglichst lange so bleiben sollte. Deswegen wurden die Daimyô (Fürsten) ziemlich klein gehalten und strenge Standesgesetze eingeführt: die Bevölkerung wurde in feste Stände („Klassen") eingeteilt, zwischen denen man nicht wechseln konnte. Immerhin, eine herausragende Eigenschaft hatte ihre Herrschaft: über 250 Jahre lang herrschte mehr oder weniger Frieden im Land! Da man mit Ausländern, allen voran den christlichen Missionaren aus Europa, schlechte Erfahrungen gemacht hatte (eine bewährte Masche der katholischen Staaten wie Portugal und Spanien war ja bekanntlich, die Bevölkerung in fernen Ländern erst einmal zu taufen, dann zu erobern und gründlich zu schröpfen - nicht, daß andere da besser gewesen wären...) wurde Japan so gut wie vollständig von der Außenwelt abgeschottet, wodurch man zwar einer europäischen Invasion entging, und sich eine besondere, mit anderen Ländern nicht vergleichbare Kultur entwickeln konnte - aber im Gegenzug die wissenschaftliche und technische Entwicklung mehr oder weniger auf der Strecke blieb, insbesondere, was moderne Waffen anbelangte. Der Sitz des Tokugawa-Shôguns war Edo, das heutige Tokyo, das wirtschaftlich und kulturell enorm aufblühte, weswegen die Zeit der Tokugawa-Herrschaft auch „Edo-Zeit" genannt wird.

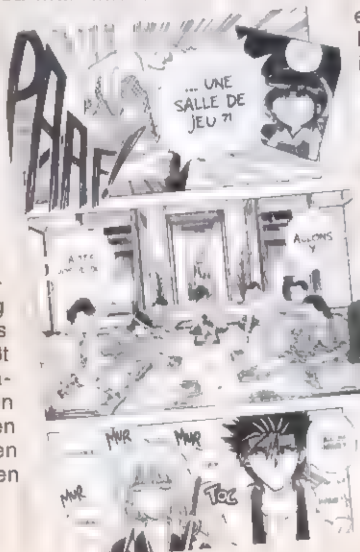
Natürlich war nicht alles eitel Sonnenschein - insbesondere das einfache Volk auf dem Lande führte ein hartes Leben, und es gab auch etliche Bauern-



aufstände, die aber radikal niedergeschlagen wurden (besonders die Mangas von Sanpei Shirato wie z.B. „Kamui" behandeln dieses Thema ziemlich ausführlich). Auch das Leben der Daimyô war eingeschränkt, denn es war für sie Pflicht, ihre Familien sozusagen als „Geisel" in Edo wohnen zu lassen. Besonders hart waren die Regelungen für die sogenannten Tozama-Daimyô, die Fürstenhäuser, die in der Entscheidungsschlacht bei Sekigahara 1600, aus welcher die Tokugawa damals siegreich hervorgingen, auf der Verliererseite gekämpft hatten. Diese Häuser liefen ständig Gefahr, vom Shôgunat ausradiert zu werden, sobald sie auch nur den kleinsten Mucks taten. Obwohl die Samurai die gesellschaftliche Elite darstellten und als einzige das Recht besaßen, Schwerter zu tragen, mußten sie doch ihren Herren (ein Samurai diente immer einem Fürsten) bedingungslos gehorchen und es war ihnen strengstens verboten, ihren Lebensunterhalt z.B. mit Landwirtschaft oder auch als Handwerker zu bestreiten, was für sie eine gewisse Unabhängigkeit bedeutet hätte. Da nichts ewig währt, ging es auch mit dem Tokugawa-Regime (auch „Bakufu" genannt) irgendwann bergab, und daß sie sich so lange haben halten können, lag wohl eher an den strengen Gesetzen und dem Staatsapparat als an der Qualität der Shôgune als Regenten. Sobald die Schwäche des Shôgunats immer deutlicher wurde, begannen besonders die Tozama-Daimyô sich nicht mehr um die Anordnungen der Regierung zu scheren (warum auch). Viele herrenlose Samurai, die sogenannten „Ronin" zogen, zum Teil raubend, durch die Gegend.



Der Anfang vom Ende läßt sich wohl an der Ankunft der sogenannten „schwarzen Schiffe" der Amerikaner festmachen. Im Jahre 1853 legte Admiral Perry mit mehreren Kriegsschiffen in der Bucht von Tokyo an und erzwang unter Androhung von militärischen Maßnahmen die Öffnung des Hafens, womit der über 200 Jahre dauernden Isolation des Landes ein jähes Ende bereitet wurde. Zwar waren die Absichten der Amerikaner friedlich, und das Ausland wie z.B. Frankreich und England als wichtigste Kolonialmächte der damaligen Zeit, zeigte nach außen hin nur Interesse an Handelsbeziehungen mit Japan, doch artete die Landung der Amerikaner zu einem nationalen Trauma aus, da man mit Erschrecken feststellen mußte, daß das eigene Land besonders militärisch vollkommen zuruckgeblieben war. Als die Tokugawa-Regierung wehrlos den Hafen für die Amerikaner öffnen mußte, war die Nation über die eigene Schwäche geschockt, und besonders die Tozama-Daimyo ließen sich die Chance nicht entgehen, die Regierung gehörig niederzumachen. Die Zeit des „Bakumatsu", was soviel heißt wie „Ende der Tokugawa-Regierung" nahm ihren Anfang, und ab jetzt nehmen die zum Teil sehr grausamen und blutigen Ereignisse ihren Lauf, die für das Geschehen von „Rurôni Kenshin" so bedeutsam sind.



Die Hauptverursacher des nun folgenden Bürgerkrieges, der eine Revolution zur Folge hatte, welche als „Meiji-Ishin" (Meiji-Restauration) bezeichnet wird, waren die Tozama-Daimyô aus den Provinzen Chôshû, Satsuma und Tosa (diese Namen werden in „Kenshin" ständig auftauchen). („Meiji" bedeutet wörtlich „Aufgeklärter Friede" und ist der Name des Kaisers dieser Epoche, so wie man in England vom Viktorianischen oder Elisabethanischen Zeitalter spricht. Jeder Tennô gibt bei Regierungsantritt ein Motto für seine Regentschaft aus, das nach seinem Tode zu seinem Namen wird. Zu Lebzeiten hieß Meiji Matsuhito.) Den Anfang machte eineTerror-Welle mit zahlreichen Mordanschlägen auf Regierungsmitglieder und Ausländer. Die Regierung, die durch den Druck des Auslandes nun nach und nach die Häfen für den Handel öffnete, wodurch auch Europäer ins Land kamen, wurde regelrecht als Verräter an Vaterland und Kaiser betrachtet. Unter dem Motto „sonnôjôi", was soviel heißt wie „Ehrt den Kaiser, vertreibt die Barbaren" (damit sind leider wir Europäer gemeint), wurden die Anschläge verübt, meist von Kriegern aus den Provinzen, die so einen Kontakt mit dem Ausland unmöglich machen wollten: Europa war natürlich alles andere als begeistert, als sich zeigte, daß die Tokugawa-Regierung nicht in der Lage war, mit diesen Terroristen fertig zu werden!

Diese Anti-Regierungsaktivisten nannten sich selbst „Ishinshishi" oder kurz „Shishi", was in etwa „Männer der Revolution mit hohen Absichten" bedeutet. Besonders schlimme Ausmaße nahm das Ganze in der Kaiserstadt Kyoto an, in die sich das politische Geschehen durch die Schwäche des Shôgunats verlagert hatte. Die Anschläge auf Regierungsmitglieder nahmen so sehr überhand, daß man sagte, auf den Straßen von Kyoto regne es Blut!

Schließlich endete das Ganze in einem offenen Bürgerkrieg, in dem sich die Provinzen in Regierungstreue (besonders erwähnenswert ist hier die Provinz Aizu, berühmt durch ihren tragischen Kampf bis zum Letzten) und Ishin-Anhänger unter der Führung der Provinzen Satsuma und Chôshû, die zuletzt siegreich aus diesen blutigen Schlachten, wie Japan sie schon seit langem nicht mehr erlebt hatte, hervorgingen. Trotz ihrer anfänglichen Ausländerfeindlichkeit benutzen auch sie moderne europäische Waffen, insbesondere schwere Geschütze wie Kanonen, und das Satsuma-Heer kämpfte sogar in europäisierten Uniformen! Das „sonnôjôi" war im Prinzip für die Drahtzieher nur ein Vorwand gewesen, die Regierung schlecht zu machen, denn es war mehr als offensichtlich, daß Japan sich öffnen und modernisieren mußte, wenn es weiterhin mit den mächtigen Staaten der Welt konkurrieren wollte. Man kann es für das weitere Schicksal des Landes als Glück auffassen, daß bei diesem Bürgerkrieg das Ausland herausgehalten wurde, denn sonst hätte Japan möglicherweise als Kolonie irgendeines europäischen Landes geendet. 1868 wurde das erste Jahr der Meiji-Ära ausgerufen, ein Name, mit dem man den Aufbruch in ein neues, erleuchtetes Zeitalter verbinden sollte.

Man versuchte, eine Stimmung der Euphorie zu verbreiten, in dem die Sieger es natürlich so darstellten, daß das böse alte Regime von den guten neuen Shishi endlich gestürzt worden sei, und für Japan sozusagen die Morgendämmerung angebrochen ist. Das Alte sollte vollkommen zerschlagen werden. Daher wurde auch der Stand der Samurai abgeschafft (und zwar scheinbar widersprüchlicherweise von den Samurai selbst). Natürlich gibt keiner freiwillig seine Privilegien auf, und so wurden schnell wieder neue Eliten gebildet



Es fand nun eine „Rundummodernisierung" nach westlichem Vorbild statt (unter anderem kamen in dieser Zeit Zeitungen nach westlichem Vorbild auf, deren Sonntagsbeilagen Comic-Strips enthielten, die als Grundstein für die Entwicklung der Mangas gelten können. Auch wurden die heute allgegenwärtigen Schuluniformen damals eingeführt, übrigens nach preußischem Vorbild; daher die Matrosenkleidchen und Jungs-Uniformen mit Stehkragen.).

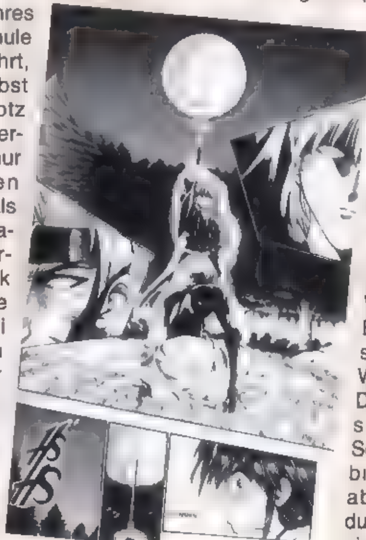
Viele, die sich durch den Umsturz bessere Lebensbedingungen erhofft hatten, wurden allerdings enttäuscht, da das Ausüben von Macht auch für die neue Regierung an erster Stelle stand. Der Kaiser wurde zwar als Regierungsoberhaupt eingesetzt, aber das Sagen hatten hauptsächlich die Politiker, die überwiegend aus den Provinzen Satsuma und Chôshû kamen. Hier setzt nun die Handlung von „Rurôni Kenshin" ein. Es gibt aber auch zahlreiche Rückblenden, die in der bewegten Zeit des Bakumatsu spielen.





Der Manga

In der Zeit des Bakumatsu gab es einen Mann, der Hitokiri Battôsai genannt wurde und ein berühmt-berüchtigter Killer der Ishin-Bewegung war. Im Schwertkampf galt er als unbesiegbar. Doch mit Anbruch der Meiji-Zeit verschwand er, und keiner weiß, was aus ihm geworden ist. Man schreibt das Jahr 11 der Meiji-Zeit (1879; in Japan wird die Zeit nicht in Jahren „nach Christus" angeben sondern in Jahren der Regentschaft eines Kaisers). Im Land ist wieder Frieden eingekehrt, die Samurai gibt es nicht mehr, und die Welt scheint nach außen hin wieder in Ordnung zu sein.
Die Geschichte beginnt damit, daß die 17jährige Kaoru, die seit dem Tod ihres Vaters alleine den Kendô-Dôjô (Schule für Schwertkampf) der Familie führt, einen Mann aufliest, der sich selbst Rurôni (Wanderer) nennt und trotz des Verbotes der Regierung, Schwerter zu tragen, mit einem stumpfen, nur auf der Rückseite geschliffenen Schwert durch die Gegend läuft. Als Kaoru in Gefahr gerät und der seltsame Fremde ihr hilft, stellt sich heraus, daß der auf den ersten Blick vollkommen harmlos erscheinende Rurôni der legendäre Hitokiri Battôsai ist, der über 10 Jahre durch ganz Japan gezogen ist und der sich geschworen hat, nie wieder einen Menschen zu töten, und wieder seinen bürgerlichen Namen, Kenshin Himura, angenommen hat. Nachdem seine Identität gelüftet worden ist, will er sich wieder auf Wanderschaft begeben, doch zu seinem Erstaunen stört sich Kaoru kein bißchen an seiner dunklen Vergangenheit und macht ihm das Angebot, bei ihr wohnen zu bleiben und ihr etwas mit dem Dôjô zu helfen. So kommt es, daß Rurôni Kenshin sich in Tokyo bei Kaoru zum ersten Mal von seiner Wanderschaft ausruht.
In den ersten 6 Bänden des Mangas (erschienen sind in Japan bisher 19, aber die Serie ist noch nicht abgeschlossen. Bisher wurden die ersten 3 Bände auch ins Französische übersetzt und sind dort unter dem Titel „Kenshin le Vagabond" bei Glénat erhältlich. Übersetzungen in andere Sprachen sind zur Zeit nicht in Aussicht.) tauchen nach und nach die Charaktere auf, die später noch eine große Rolle spielen werden. Man gewinnt noch keine allzu tiefen Einblicke in Kenshins Vergangenheit, an der er schwer zu tragen hat und die eigentlich durchgehend für das Geschehen der Haupthandlung von großer Bedeutung ist. Kenshin entpuppt sich als alles andere als die blutrünstige Bestie, als die er als Killer der Meiji-Restauration galt. Bei Kaoru zuhause bestehen seine Hauptbeschäftigungen aus Wäsche waschen, einkaufen und sonstigen nützlichen Dingen. Er ist stets fröhlich, läßt so ziemlich alles mit sich machen und scheint keiner Fliege etwas zuleide tun zu können. Sobald es aber zu einem Kampf kommt, ändert er sich schlagartig, und obwohl er mit seinem Schwert nie jemanden tötet, kann er, wenn es drauf ankommt, doch richtig zuschlagen. Durch solche Begebenheiten wird deutlich, daß er noch immer das zweite Ich des Hitokiri in sich trägt, und er selbst fürchtet nichts so sehr, wie daß dieses versteckte Ich von ihm Besitz ergreift.
Hitokiri bedeutet „jemand, der Menschen mit dem Schwert tötet" und dieses Wort weckt alles andere als positive Gefühle. Battôsai ist eine Art Kampfname, den man ihm während des Bakumatsu gegeben hat, und der auf seine bevorzugte Schwerttechnik, den Battôjutsu anspielt, bei der das Herausziehen des Schwerts aus der Scheide entscheidend ist. Hitokiri Battôsai ist für Kenshin beim besten Willen kein Name, auf den er stolz ist. Doch was hatte Kenshin eigentlich dazu bewogen, in der Revolution zum Hitokiri zu werden? Und wieso hat er sich nach dem Sieg abgeseilt, um als Rurôni zu leben, obwohl er doch auf der Gewinnerseite gekämpft hatte, und ihm eine gute Stelle im Staatsdienst oder Militär sicher gewesen wäre? Wieso plagt ihm das schlechte Gewissen wegen seiner Vergangenheit, obwohl er doch ein Kämpfer für das neue, hoffnungsvolle Zeitalter gewesen ist? Was genau sind seine Beweggründe gewesen, ein Leben als Wanderer zu führen? Diese Fragen werden sich wohl auf die Schnelle kaum ausgiebig erläutern lassen, aber vielleicht nimmt durch die Vorstellung einiger Charaktere das Ganze ein bißchen Gestalt an...







Die Hauptpersonen

Kenshin Himura / Hitokiri Battôsai



Mit 14 Jahren lief er von seinem Schwertkampfmeister davon, um sich bei den Aktivisten aus Chôshû als Kämpfer für die Revolution anheuern zu lassen. Trotz seiner Jugend wurde er zum Hitokiri, der nachts die Kaiserstadt Kyoto unsicher machte. Als Vorbild gibt der Autor die historische Figur des Gensai Kawakami an. Dieser konnte sich nach der Revolution nicht mit der neuen Regierung anfreunden und wurde unter falscher Anklage hingerichtet. Kenshin an sich ist jedoch frei erfunden. Sein Dasein erscheint auf den ersten Blick äußerst widersprüchlich, denn obwohl er für die neue Regierung gekämpft hat, die unter anderem auch den Status des Samurai abgeschafft hat, trägt er wie selbstverständlich sein (stumpfes) Schwert, was ihm ziemlich oft gehörigen Ärger einhandelt, und redet von sich als „sessha", die übliche ich-Form der Samurai (im Japanischen gibt es verschiedene Worte für „ich", je nachdem, ob ein Mann, eine Frau, ein Kind etc. von sich spricht.). Vielleicht dient dies zum Gedenken an die alte Zeit und deren Kämpfer, für deren Ende er mitverantwortlich ist...? Kenshin ist 28 Jahre alt, eingefleischter Menschenfreund, kinderlieb und sehr umgänglich. Um ein Leben zu retten, ist er bereit, sein Letztes zu geben. Insgeheim kann er Einkaufen nicht ausstehen, aber unter Kaorus eisernem Regime bleibt ihm nichts anderes übrig, als sich zu fügen. Kurz: man kann sich eigentlich gar nicht so richtig vorstellen, wie und wieso er dieser Hitokiri gewesen sein soll... Spätestens Band 19 aber, in dem eine ziemlich lange Rückblende in die Bakumatsu-Zeit beginnt, wird wohl auch den Letzten davon überzeugen...

Kaoru Kamiya



Seit ihr Vater vor einem halben Jahr im Kampf gegen Regierungsgegner (der neuen Regierung!) gefallen ist, ist sie die Leiterin des von ihm gegründeten Dôjô und Bewahrerin des Kamiya-Katsushin-Stils, dessen höchstes Gebot es ist, den Gegner auf keinen Fall zu töten. Folglich ist ihre Waffe das Bokuto (Holzschwert; sowas, wie es auch Kunô-senpai in „Ranma 1/2" immer benutzt). Als sie Kenshin begegnet, haben sie gerade ihre letzten Schüler (bis auf Yahiko) verlassen. Kaoru ist ei-

gentlich ein sanftes, liebenswertes Mädchen, kann aber ziemlich energisch werden und neigt zu recht gewalttätigen Wutausbrüchen, wenn sie sauer ist - was besonders Kenshin häufig zu spüren bekommt. (Das „Kaori-Syndrom"...) Sie ist in Kenshin verliebt, aber obwohl er sie auch mag, versucht er es zu verbergen, um sie nicht zur Zielscheibe für seine Feinde zu machen.

Yahiko Myôjin

Der 10jährige Waisenjunge ist der einzige



Schüler von Kaoru. Er ist stolz darauf, daß sein Vater ein Samurai war, der auf der Seite des Shôgunats gekämpft hat (aber gefallen ist). Nachdem auch seine Mutter starb (böse Zungen behaupten, sie hätte sich als Prostituierte verkauft, um ihren Sohn durchzubringen) arbeitete er als Taschendieb für die Yakuza (jap. Mafia). Kenshin konnte Kaoru dazu überreden, den Jungen als Schüler bei sich aufzunehmen, doch der hätte viel lieber ihn als Lehrer und nicht dieses „häßliche Weibsbild", was er zu Anfang auch unmißverständlich durchblicken läßt! Auch Kaoru ist nicht gerade begeistert, daß sie nun dieses rotzfreche Balg am Halse hat. (Ein Standardbild ist, wie die beiden mit Bambusschwertern aufeinander einschlagen)... Kenshin ist Yahikos absolutes Idol, doch immer, wenn er den Jungen aus gefährlichen Situation heraushalten will, verpaßt ihm Yahiko undankbarerweise gehörig eins mit dem Bambusschwert, das er immer mit sich schleppt (wieso kriegt der arme Kerl sie eigentlich immer drüber?!) An sich ist Yahiko aber ein guter Junge (wirklich!).

Sanosuke Sagara

Sano kann man wohl ohne Probleme als



größten Raufbold im Lande bezeichnen. Er macht nicht den kleinsten Hehl daraus, daß er die Meiji-Regierung haßt wie die Pest. Wenn die Regierung Recht und Ordnung repräsentieren will, vertritt er eben die andere Seite und trägt auf dem Rücken seiner Kleidung das Schriftzeichen „aku" (böse, schlecht). Dieser Haß liegt in der Zeit des Bakumatsu verwurzelt, wo er als Kind auf der Seite der Sekihôtai (eine Kampftruppe auf Seiten der Revolutionäre, die aber von der eigenen Seite verraten und ausgemerzt wurde, um hinterher als betrügerisches Kaiserheer gebrandmarkt zu werden, gab es wirklich!) war. Der Kopf des Kommandanten Sôzô Sagara (hist. Persönlichkeit), den Sano über alles verehrt hatte und dessen Namen er auch später übernahm, war damals in der Öffentlichkeit als Verbrecher ausgestellt worden. Deswegen ist Sano auch Kenshin am Anfang äußerst feindlich gesonnen, doch mit der Zeit begreift er, daß dieser, obwohl er auf Seiten der Ishinshishi stand, nicht das Monster ist, für das er ihn gehalten hat. Angeblich um dennoch ein Auge auf ihn zu haben, wird Sano zum ständigen Schmarotzer im Kamiya-Dôjô. Sano ist laut, verfressen, ungehobelt und bärenstark. Er ist jedesmal im höchsten Maße beleidigt, wenn Kenshin irgendwelche Probleme ohne ihn lösen will und bringt diesen dann auch meist auf ziemlich schmerzhafte Weise von dieser Idee ab (man ist sich manchmal wirklich nicht sicher, von wem Kenshin eigentlich mehr Prügel bezieht - von seinen Freunden oder seinen Feinden...). Bei Sano nennt der Autor mit gutem Gewissen Sanosuke Harada als Vorbild, ein Mitglied der Shinsengumi - DIE Kampfeinheit schlechthin auf der Seite des Shôgunats -, als dessen Fan sich Nobuhiro Watsuki persönlich bezeichnet.

Der ganze Manga wimmelt nur so von interessanten Charakteren, die hier bei weitem nicht alle aufgelistet werden können. Da wären z.B. Aoshi Shinomori, der extrem gutaussehende Ninja-Anführer, dessen Figur so richtig tragisch-schön ist, oder Hajime Saitô, ein zynisches ehemaliges Shinsengumi-Mitglied, bei dem sich selbst der brave Kenshin zu Unhöflichkeiten hinreißen läßt (bei Saitôs scharfer Zunge fährt einfach die gutmütigste Seele aus der Haut...!) und der doch tatsächlich für die Polizei arbeitet. Megumi Takani ist eine junge Ärztin aus Aizu, der Kenshin aus der Klemme geholfen hat, worauf sie sich seiner „Gruppe" anschließt. Im Vergleich zu der offenen und direkten Kaoru wirkt sie etwas durchtrieben. Obwohl sie vielleicht ein bißchen gemein ist, ist sie doch ein guter Kerl, und unentbehrlich, wenn es um die Verarztung so manch einer Verletzung geht. Die 21jährige Megumi macht keinen Hehl daraus, daß ihr Kenshin gefällt, was Kaoru jedesmal in Raserei versetzt. In einer Szene legt sie den verdatterten Kenshin sogar an die Hundeleine, damit er sich nicht zu Megumi davonmacht! Außerdem ist da noch das Ninja-Mädchen Misao, das unsterblich in Aoshi verliebt ist. Von „Mumiengesicht" Makoto Shishio und Kumpanen fängt man am besten gar nicht erst an, da diese - Kenshins Gegner - ein Kapitel für sich sind. Und auch Kenshins alter Lehrmeister wird noch für Überraschungen sorgen (besonders gemein wird es, wenn er Kenshins allerpeinlichste Kindheitserlebnisse aufdeckt, ho ho).. Was es mit dem Geschwisterpaar Tomoe und Enishi auf sich hat, verrät man am besten nicht, denn das würde ein Riesenschockerlebnis, was Kenshins Person betrifft, in Band 19 vollständig zunichte machen.

Band 1 bis 6 führen nach und nach die wichtigsten Charaktere ein (entspricht etwa den 27 Episoden der ersten TV-Staffel), ab Band 7 (zweite TV-Staffel) beginnt dann eine Mammut-Story, die sich bis einschließlich Band 17 hinzieht, wobei Kenshin all seine Freunde in Tokyo zurückläßt, um sich einem Mann zu stellen, für dessen Existenz er sich durch seine Vergangenheit verantwortlich fühlt. Dieser Mann, Makoto Shishio, gilt nämlich bei den Ishinshishi als Kenshins Nachfolger als Hitokiri und wird nun zu seinem erbittertsten Gegner. Natürlich machen sich seine Freunde ebenfalls auf den



Weg nach Kyoto, die Stadt, mit der Kenshin nur düstere Erinnerungen verbindet, und die nun zum Schauplatz des Hauptgeschehens werden soll...

Ab Band 18 wird Kenshin dann vollends von seiner Vergangenheit eingeholt. Dies nimmt ihn seelisch so mit, daß er ständig die Geister der Vergangenheit vor Augen hat (ich sag nur: Tomoe!) . Zum Glück hat er aber gute Freunde, die trotz allem bedingungslos zu ihm stehen. Übrigens wird dann auch endlich das Geheimnis der kreuzförmigen Narbe auf seiner linken Wange gelüftet.

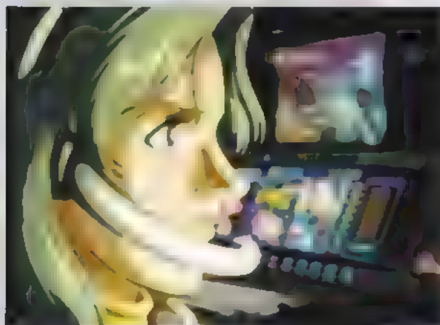
Die Zeichnungen sind wunderschön und die alten Kulissen des Meiji-Japans höchst stimmungsvoll. Es fällt auf, daß besonders die Zeichnung von Kenshins Gesicht einigen Schwankungen unterworfen ist. Im ersten Band sieht er noch mädchenhafter aus als Kaoru (super süß!); danach wird sein Gesicht immer schmaler, was auch wieder behoben wird, und etwa ab Band 15 hat sich das Ganze auf einen Mittelweg eingespielt, der mir auch am besten gefällt. Meiner Meinung nach wäre es nicht nötig gewesen, so viele nicht unbedingt für den Handlungsverlauf nötige Kampfszenen einzubauen, aber da würden sich die Fans der Action-Seite dieses Mangas natürlich beschweren. Immerhin, die besten Kampfszenen sind eindeutig die mit Schwertern!! Absolut top ist der Kampf zwischen Kenshin und dem ewig lächelnden Sôjirô Seta, den man schon regelrecht als metaphysisches Psychodrama bezeichnen kann.Nicht zu verachten ist auch die superspannende Geschichte (ich bekam einmal regelrecht Alpträume, als ich ein Jahr lang(!) auf die Fortsetzung warten mußte!!), die auch das Interesse an der Meiji- und Bakumatsu-Zeit weckt.

Die TV-Episoden sind von sehr hoher Qualität und folgen dem Manga zunächst mehr oder weniger genau (man scheint einige Zusatz-Episoden eingebaut zu haben, aber erst in den späteren Staffeln geht man ganz zu einem eigenen Handlungsbogen über). Der Kinofilm, über den wir Euch in der nächsten Ausgabe berichten werden, erzählt eine völlig neue Story, die verhältnismäßig düster und traurig ist, aber die Grundelemente aus Manga und TV-Serie aufgreift. Vor kurzem erschien in Japan auch eine neue OVA-Serie, die sich mehr mit Kenshins Erlebnissen in der Bakumatsu-Zeit befassen soll. Leider ist (von den französischen Mangas abgesehen) zur Zeit nichts von „Kenshin" außerhalb Japans erhältlich, obwohl vor einiger Zeit ein US-Release zumindest einmal im Gespräch war. Eine deutsche Fassung der Mangas oder Animes ist momentan nicht geplant. Schade, denn „Kenshin" ist absolut empfehlenswert, vor allem, wenn man sich ein bißchen für japanische Kultur und Geschichte interessiert.

SI



Xenogears



Träumen...
Ich träumte...
Vielleicht war es nichts als eine lange vergessene Erinnerung...
Ein Traum... Eine Erinnerung...
Dinge, an die man sich im Schlaf erinnert...
Dinge, die man vergißt, wenn man erwacht...
Wenn die tiefsten Lagen der Erinnerung zu den äußersten Schichten der Träume werden...
Welche sind real?
Welche sind Trugbilder?
Man kann es nicht sagen, bis man erwacht...
Oder vielleicht sind sie beides... Wahrheit und Erfindung...
Weit und nebelhaft...
Ohne Grenzen...
Eine Leere, wie meine eigene Existenz...
Ich träumte so einen Traum...

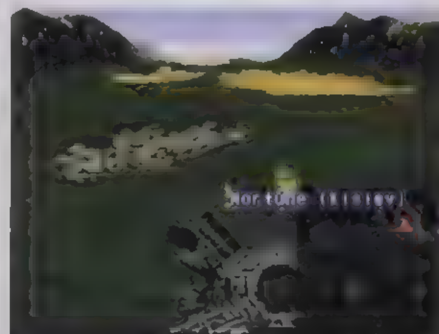
Fei Fong Wong

Die Geschichte beginnt auf dem Kontinent Ignas, dem größten Kontinent des Planeten. Diesen teilen sich das Königreich Aveh, daß von dem Kanzler Shakhan regiert wird (er hat den König ermordet und die Macht an sich gerissen) und dem Kaiserreich Kislev (... wohl zuviel Warhammer gespielt??) unter Kaiser (der Begriff Kaiser wird auch in der englischen Version verwendet!) Sigmund. (Beide Parteien befinden sich seit Jahrzehnten im Krieg, aber warum weiß keiner mehr. Die ältesten geschichtlichen Aufzeichnungen reichen aber nur etwa 200-300 Jahre in die Vergangenheit, was vorher geschah, weiß niemand. Außerdem existiert noch die mysteriöse Kirche Ethos, die einerseits eine der Hauptreligionen darstellt, und andererseits auch die Kontrolle über einen Großteil der Technik hat und, wie es scheint, friedlich im Hintergrund steht (vergleichbar mit der Battletech-"Comstar"). Dann ist da noch Solaris, eine elitäre Macht in einer fliegenden Stadt, die verachtend auf die Oberflächenbewohner herabblickt und diese als "Lämmer" bezeichnet. Die Einwohner selbst nennen sich die "Abel" und werden vom Gazel Ministerium und Imperator Cain (Cain und Abel...?) regiert. Die militärische Elite von Solaris, Gebler, setzt alles daran, den Krieg auf Ignas aufrecht zu erhalten. Warum? Selber rausfinden!! Es existiert noch eine weitere Macht, Shevat - nur wo diese sich befindet, weiß niemand.

Die Waffen der beiden Kontrahen Aveh und Kislev, einige riesige Luftschiffe und vor allem die „Gears", haushohe Mechs, stammen aus einer ferneren Vergangenheit von einer hochentwickelten Zivilisation, die sich selber auslöschte. Daher haben sowohl Aveh als auch Kislev riesige Ausgrabungstätten, in denen fieberhaft nach neuen Gears und Gear-Teilen gesucht wird. Da in Kislev wesentlich mehr Ruinen gefunden wurden, geriet Aveh schnell in´s Hintertreffen, bis die Gebler Partei für Aveh ergriffen und so die Kräfte wieder in´s Gleichgewicht brachten.

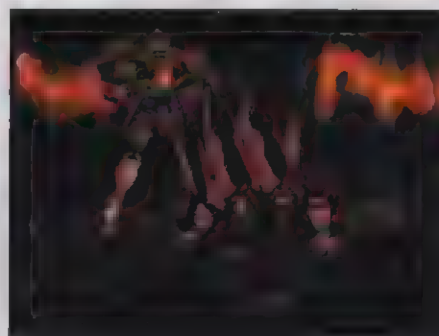
In dieser Zeit lebt der Hauptcharakter Fei Fong Wong (oder kurz Fei). Vor mehreren Jahren wurde er von einem Unbekannten bewußtlos in das friedliche Dorf Lahan gebracht, wo sich die Dorfbewohner um ihn kümmerten. Eines Nachts finden auch über Lahan Kämpfe statt: Eine Gebler Spezialeinheit entführte den noch unbekannten Geartyp "Weltall" und muß in Lahan notlanden. Auf der Suche nach eingeschlossenen Dorbewohnern entdeckt Fei „Weltall" und steigt wie unter Zwang ein, um seine Leute zu verteidigen - doch er verliert die Kontrolle. Als er erwacht, ist Lahan zerstört und man gibt ihm die Schuld. Voller Verzweiflung und Trauer verläßt er Lahan und trifft ein Madchen namens Elly - was er nicht weiß: Sie war es, die in Lahan notlanden mußte und somit auch für die Tragödie verantwortlich ist. Und mehr zu verraten wäre ein Verbrechen, da die Geschichte von Xenogears wohl zu den besten gehört, die jemals für ein Videospiel geschrieben wurden.

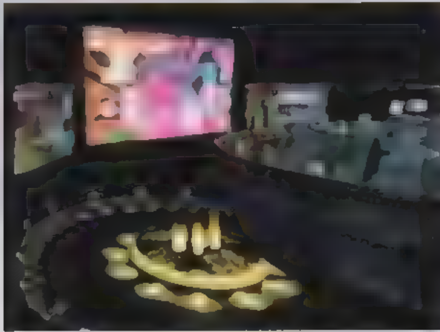
Square setzt hier zum ersten mal an bestimmten Stellen Anime-Sequenzen ein, die die Atmosphäre unheimlich verstärken. Zu bemängeln ist allerdings, daß die amerikanischen Sprecher nicht unbedingt die passenden Stimmen haben und außerdem grundsätzlich eine Sekunde zu spät anfangen zu sprechen. Hier wäre eine Sub-Version sicher eine sinnvolle Idee gewesen, aber das entspricht wohl nicht Sonys Mainstream Idee - obwohl Xenogears alles andere, als ein Mainstream-Spiel ist. Darüberhinaus gibt es noch Rendersequenzen, die denen von FF7 in keinster Weise nachstehen. Das Intro, eine Mischung aus Render- und Animesequenzen ist alleine schon eine absolute Augenweide. Es ist wohl am ehesten mit dem



Renderanime "Ao no Rokugo" (AnimaniA 28) zu vergleichen. Und der Moment, in dem dem Spieler klar wird, was das Intro überhaupt mit dem Spiel zu tun hat, ist einer dieser berühmten Magic Moments, bei denen man denkt, endlich alles verstanden zu haben, nur um später wieder alles in einem anderen Licht zu sehen. Nur eines sei gesagt: Die Welt von Xenogears ist tatsächlich "göttlichen Ursprungs". Inwiefern, das müßt ihr selbst herausfinden. Ich werde euch nicht sagen, daß Gott... oder was es mit dem Paradies auf sich hat... und was das alles mit Cain und Abel zu tun hat... oder wo die Engel herkommen... oder wie die Menschen auf den Planeten kamen... ihr seht, es gibt viel zu entdecken, und vieles davon wird euch nicht gefallen!

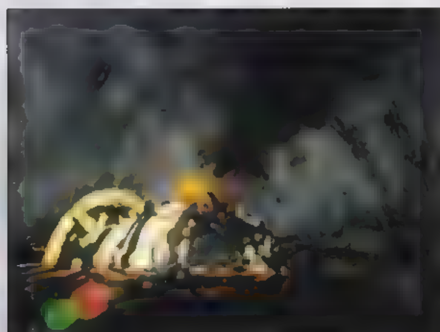
Xenogears´ Grafikengine ist sozusagen das genaue Gegenteil von der, die in der Final





Fantasy Serie verwendet wird: Die Charaktere sind handgezeichnete Sprites, die Hintergründe sind in Echtzeit berechnet. Da man die Kamera frei drehen kann (immer um 45°) kann der aufmerksame Spieler jede Menge Schatztruhen und Gegenstände entdecken, darunter viele versteckte Gags oder Hommagen an frühere Square Spiele (z.B. die Rocks aus Chrono Trigger). Die Menge an Details ist phänomenal, so etwas hätte man der guten alten Playstation nie zugetraut. Eines bietet allerdings Anlaß zur Kritik: In einigen wenigen Szenen wird so stark gezoomt, daß aus dem Charakteren plötzlich Ansammlungen von Riesenpixeln werden. Glücklicherweise ist dies aber recht selten, so daß man es wirklich verschmerzen kann.

Was die Musik betrifft, so stellt sich die fast schon blasphemische Frage, ob Nobuo Uematsu wirklich Squares bester Komponist ist: Die Klänge, die Yasunori Mitsuda der Playstation entlockt passen immer perfekt zum Geschehen und wirken zu keinem Zeitpunkt aufgesetzt, unpassend oder störend. In einem Interview sagte Mitsuda, daß es sein Ziel war, "die Atmosphäre Japans, Irlands, Bulgariens und die des Zimmers des Spielers" miteinander zu verknüpfen. Dies ist ihm ohne jeden Zweifel gelungen. Wieder einmal hat Square die Meßlatte für Videospiel-Soundtracks ein Stück höher gesetzt. Zugegeben, einige der Stücke klingen sehr nach Chrono Trigger (Das Shevat-Thema ist fast mit dem von Zeal aus CT identisch), aber das ist wohl kein Verbrechen, zumal der Soundtrack sowohl in Sachen Klangqualität, als auch von der schieren Menge an Stücken (43) her zu überzeugen weiß. Am Rande seien noch die Soundtrack CDs erwähnt; beide sind über Squares Label Digicube erschienen und sehr empfehlenswert: Der Originalsoundtrack umfaßt 2 CDs und enthält ein hervorragendes Stück, das aus unerfindlichen Gründen aus dem endgültigen Spiel entfernt wurde (Stars of Tears). Der eingespielte Soundtrack "Creid" von Mitsudas eigener Truppe "Millenial Fair" (Chrono Fans grinsen) ist mit das beste, was ich je gehört habe: 10 Stücke, aus dem Spiel, allesamt neu eingespielt und größtenteils noch gesungen bieten ein Hörerlebniss ohnegleichen - "move over, Reunion Tracks!". Wer rankommt sollte unbedingt zugreifen, auch wenn er/sie mit Videospielen eigentlich nichts am Hut hat.



Das Kampfsystem ist ein besonderer Leckerbissen: Anstatt den Helden einfach nur per "Fight" Command auf den Gegner zu hetzen, kann der Spieler seine Attacken selber einhämmern - jeder Chara hat bis zu 7 Aktionspunkte, diese können auf schnelle (1AP), mittlere (2AP) und harte Attacken (3AP) verteilt werden. Aus diesen kann der Spieler Combos zusammensetzen, die er mit der Zeit erlernt.Mit diesem "Beat ´em up" System wäre Xenogears schon fast was für die Tekken-Spieler, denen FF7 zu langweilig war. Magie spielt hier übrigens nur eine untergeordnete Rolle und wird vor allem zum Heilen eingesetzt, minutenlange Call Spells (ihr habt doch nicht geglaubt, daß ich wirklich "Aufruf-Zauber" schreib, oder??) und ähnliches werdet ihr hier vergeblich suchen. Das Salz in der Suppe sind aber die Gears: in ihnen vervielfachen sich die HPs und die Offensiv - und Defensivwerte der Helden und es stehen neue Attacken zur Verfugung - allerdings kosten diese Unmengen von Sprit - besonders, wenn man sein Gear auf volle Leistung bringt geht der Treibstoff schneller flöten als das Gehalt eines Animania Redakteurs in Japan! Im Gegensatz zur Final Fantasy Reihe fallen die Kämpfe hier auch wesentlich realistischer aus· zu Fuß hat man keine Chance gegen Monster und feindliche Mechs die einen um ein weites überragen, da müssen schon die Gears her. Anfangs sind die Gear Kämpfe zwar noch etwas trüb, aber mit fortschreitender Spieldauer werden diese immer interessanter - nicht zuletzt durch die vielen, vielen Modifikationsmöglichkeiten.

Kritikpunkte sind eigentlich nur wenige vorhanden. Manchmal gerät die Grafikengine etwas ins Stottern, wenn sehr viele Objekte gleichzeitig den Bildschirm bevölkern. Die Übersetzung ist hervorragend, einzig Maria Balthasars Gear Siebzehn wurde mit "Seibzehn" übersetzt, aber dieser Fehler läßt sich mit der "Rename" Funktion leicht beheben.Unverständlich bleibt allerdings, warum in der US-Version die Tastenbelegung der japanischen Version geändert wurde, dies fällt aber wahrscheinlich nur den Hardcore-Spielern auf, die diese schon gespielt haben. Für manche ist es übrigens auch ein Kritikpunkt, daß mit erreichen der zweiten CD die Interaktion für einige Stunden stark nachläßt und man nur ab und zu einen Boss bekämpft und ansonsten Zwischensequenzen betrachtet. Allerdings ist das an diesem Punkt schon egal, da die Story mittlerweile so mitreißend ist, daß dies keinen mehr stört. Es muß einmal gesagt werden: Mir ist noch kein Spiel, weder auf Computer, noch auf Konsole untergekommen, das bei dieser Story auch nur entfernt mithalten kann; selbst die bisherigen Referenzen, Final Fantasy 7 und Tactics müssen hierbei passen, ob Final Fantasy 8 mithalten kann, wird die Zeit zeigen (oder vielleicht auch die nächste Ausgabe, hihi). Was mich etwas wundert: ich hätte erwartet, daß in den USA sämtliche Kirchen gegen dieses Spiel Sturm laufen (die haben ja schon wegen Ultima 8 - Pagan mit seinem Pentagramm Cover Stress gemacht). Was religiöse Motive angeht, steht es z.B. Shin Seiki Evangelion in Nichts nach. Tatsachlich war EVA wohl eine der Hauptinspirationsquellen für Xenogears, auch hier steht die Frage nach Gott im Mittelpunkt. Allerdings bekommt man in Xenogears Antworten auf die meisten Fragen - auch wenn



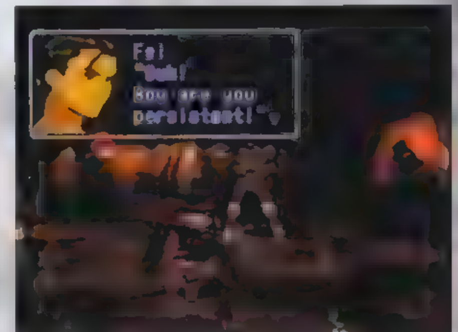
diese meist anders ausfallen, als erwartet. Viele der Ausdrücke und Motive von Evangelion finden sich auch hier - wenn auch meistens in anderen Zusammenhängen - wieder. Auch die Gears erinnern oft an die EVAs, auch wenn sie nicht ganz so ausgeflippt wirken.

Abschließend bleibt nur zu sagen, daß Square es wieder einmal geschafft hat, sich selbst (wen auch sonst noch? Hey, ihr seid gemeint, Enix! Schiebt endlich Dragon Quest 7 ´rüber!!) zu übertreffen, selbst Final Fantasy 7 muß da kapitulieren. Natürlich ist das Meisterwerk wieder mal nur in Japan und den USA erhältlich. Da den meisten Händlern Sonys Weltherrschaftspla - ähh - ich meine Importverbot mittlwerweile rechts am Axxxx vorbei geht sollte es aber kein Problem sein, es zu bekommen. Eine Pal Version erscheint natürlich nicht, das wäre ja noch schöner! Wir sollten schon für die US-Version dankbar sein, Sony wollte XG nämlich zunächst in Japan lassen, da man der Meinung war, das die Thematik zu starker Tobak für das ein westliches Publikum sei. Erst mit dem Square-EA Deal war der Weg frei. Es wäre wirklich eine Schande gewesen, wenn wir dieses Spiel verpaßt hätten.

Ein Traum...
Ich träumte einen Traum...
Oder vielleicht war es eine Erinnerung aus ferner Vergangenheit...
Ein Traum... Eine Erinnerung...
Ich kann die Worte nicht beschreiben...
Dieser Tag... Diese Zeit...
Diese Gedanken, die ich nicht wahrmachen konnte...
Worte und Gedanken...
Die Verbindung zwischen den beiden...
Ohne Gedanken gibt es keine Worte...
Keines kann ohne das andere existieren...
Sie können nie getrennt werden...
Wie die Flügel eines Engels...
Wie Mann und Frau...
Ein unabwendbares Schicksal...
Gefühle, die man wünscht ändern zu können.

Elhaym van Houten

TN / Matthias Lambrecht
Mit Dank an Marco Konar



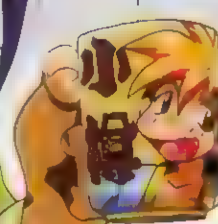
Saber Marionette J

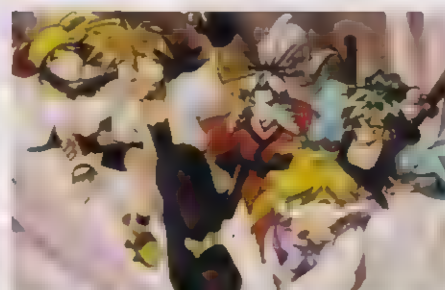
Willkommen auf Terra II... einer Welt, in der es keine Frauen gibt. Sämtliche Bewohner stammen von sechs männlichen Besatzungsmitgliedern des Auswanderungsschiffes "Mesopotamia" ab, die sich vor 300 Jahren bei einem Defekt des Schiffes auf den Planeten retten konnten und diesen durch Klontechnik besiedelten. Inzwischen ist es eine blühende zweite Erde geworden, in der sich verschiedene Staaten und Kulturen entwickelt haben. Die fehlenden Frauen wurden durch sogenannte "Marionetten" ersetzt, emotionslose Androiden, die nur zum Teil selbständig agieren können. Und dann gibt es da noch Cherry, Lime und Bloodberry...

Die Geschichte beginnt in dem stark an das Japan der Edo-Zeit (mit einigen modernen Elementen...) angelehnten Land Japoness. Der junge Otaru (gesprochen von Yuka Imai) schlägt sich mehr schlecht als recht als Fischverkäufer durch´s Leben und muß obendrein noch die dummen Bemerkungen seines selbsternannten besten Freundes, des reichen verwöhnten Kaufmannssöhnchens Hanagata, ertragen. Bis er eines Tages durch Zufall in das verlassene Museum zum Gedenken an die gestrandeten Pioniere gerät und dort im Keller eine vergessene Marionette aktiviert. Denn Lime (Megumi Hayashibara liefert in dieser Rolle mal wieder eine Glanzleistung ab!) ist anders als alle Marionetten, die man bisher in Japoness gesehen hatte: sie hat Gefühle - und diese äußert sie höchst überschwenglich, von der Begeisterung bis zu ihrem Unmut, wenn jemand es wagt, ihren geliebten Otaru zu bedrohen...



Da Lime zudem noch naiv ist wie ein kleines Kind, die Bedeutung der meisten Worte noch nicht kennt ("Kaputt? He, das klingt witzig! Kaputtkaputtkaputtkaputt... äh... was bedeutet eigentlich `kaputt´?") und stets ohne nachzudenken genau das tut, was ihr gerade in den Sinn kommt, wird das Leben für Otaru nun reichlich anstrengend - und teuer, denn der Schadensfaktor von Lime ist ziemlich hoch. Als die Marionette bei einem Besuch im Japoness Castle eine unbezahlbare Vase entwendet (weil sie sie Otaru, der sich einen Saal weiter etwas ansieht, unbedingt zeigen muß) werden die beiden und Hanagata, der sich wie üblich angehängt hat, in eine haarsträubende Verfolgungsjagd mit der Kaiserlichen Garde verwickelt, bei der schließlich eine zweite Marionette aktiviert wird, die ebenso wie







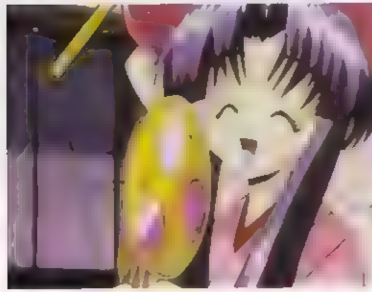
Lime zu menschlichen Gefühlen fähig ist: Cherry. (Stimme: Yuri Shiratori, die "Nanami" aus "Utena").

Was Lime allerhand Grund zur Eifersucht gibt, denn die "Neue" ist nicht nur ebenso sehr in Otaru verliebt wie sie - sie ist auch noch die perfekte, aufmerksame Hausfrau und Köchin, dazu hochintelligent und ein Computergenie (also ungefähr Ami Mizuno kombiniert mit Belldandy - aaargh!). Trotzdem schlagen Cherrys Versuche, Otaru für sich zu gewinnen und Lime auszustechen, z.B. mit gestellten Rettungsaktionen, meist fehl, denn auch sie hat einen Nachteil: sobald der "Hoffnungslos verliebt"-Modus einsetzt (und das ist ziemlich oft!) geht sie völlig in romantischen Träumen auf und verliert jeden Sinn für die Realität um sie herum... Beide Marionetten sind hervorragende Kampfmaschinen, was sich als äußerst nützlich erweist, denn Faust (!), der eroberungslustige Herrscher des Nachbarlandes Gartland (gesprochen von "Tamahome" Hikaru Midorikawa), hat seine Assassinen, die Saber Dolls, auf den Shogun von Japoness angesetzt. Bei einem dieser Anschläge wird die dritte und letzte der außergewöhnlichen Mario-






netten aktiviert: die sexy Bloodberry, die die mächtigste Kämpferin des Trios ist. (Die Stimme verleiht ihr Akiko Hiramatsu, besser bekannt als "Nene" aus "Bubblegum Crisis"). Natürlich ist auch sie in Otaru verliebt, und denkt sich ständig neue Möglichkeiten aus, um ihn dazu zu bringen, sie zu heiraten und "es" zu tun... Die anderen beiden betrachtet sie dabei kaum als Konkurrenz: "Wer will schon eine Marionette, de obenrum nix hat??"
Die Streitigkeiten, Eifersüchteleien und (meist danebengehenden) Intrigen, die sich aus der Rivalität von Otarus drei Verehrerinnen ergeben, liefern allein schon Stoff für eine Serie, die „Tenchi Muyo" Konkurrenz machen kann, und bieten jede Menge zu lachen, aber auch einige sehr schöne ernstere Stellen (schnüff). Die Bestimmung der drei Marionetten, die als einzige mit einem speziellen "otomekairou" (Mädchen-Schaltkreis) ausgestattet sind, ist es, an Otarus Seite über menschliche Gefühle - Liebe, Freundschaft, aber auch Verlust , Schmerz und Tod - zu lernen und daran zu reifen. Dies stellt die einzige Möglichkeit dar, möglicherweise echte Frauen nach Terra II zu bringen...
Vorrangig hat Japoness - und damit auch Otaru & Co. - jedoch ganz andere Probleme, nämlich die drohende Invasion durch Gartland. Die drei Marionetten und ihr Freund machen sich auf den Weg, erst, um den Zentralcomputer des Nachbarlandes zu zerstören, später mit dem Auftrag, Faust selbst umzubringen. Dabei stellen sich ihnen erneut die Saber Dolls in den Weg - die drei Marionetten Tiger, Panther und Luchs (benannt nach deutschen Panzern aus dem 2. Weltkrieg), die wie sie selbst mit dem Otome-Kairou ausgestattet sind und aus Loyalität zu ihrem Herrn, Faust, heraus handeln. Zu ihnen gesellt sich später das "Kampfmonster" Leopard. Und tatsächlich gelingt es den Gegnerinnen um ein Haar, Cherry, Lime und Bloodberry zu besiegen - bis deren Mädchen-Schaltkreise sich erstmals synchronschalten. Und dann geht die "Party" richtig los...! Dummerweise wird nämlich durch die geballten Energieladungen, die die Marionetten bei ihrem Gefecht verschießen, die immer noch defekt im Orbit kreisende Mesopotamia wieder aktiviert - und diese beginnt, Terra II anzugreifen...
„Saber Marionette J" ist eine 25teilige Fernsehserie, die 1996 mit großem Erfolg in Japan ausgestrahlt und wenig später mit der sechsteiligen OVA-Serie „Mata mata Saber Marionette J" (Nochmal SM J) fortgesetzt wurde. Das Konzept stammt von Satoru Akahori (Bakuretsu Hunter, Final Fantasy Animes etc.), die Charakterdesigns aus der Feder von Tsukasa Kotobuki (Toshinden- the Game), wobei mit „Saber" wohl kaum das englische Wort für „Säbel" sondern eher „Cyber" gemeint ist...
Wenn Japaner fremdsprachige Begriffe verwenden, diese in ihrer Silbenschrift wiedergeben und das dann wieder in westlicher Schrift schreiben, können mitunter solch kuriose Wortschöpfungen dabei herauskommen. Ich sage nur „Bulma" (von „Bloomer", Sporthose); „Belldandy" (von „Verdandi", einer nordischen Göttin) oder „Gall Force" (gemeint ist ganz einfach Girl Force)... Zusätzlich existieren noch zahlreiche Hörspiele und ein Playstation-Spiel. Auf der Frankfurter Buchmesse im letzten Jahr präsentierte Kadokawa außerdem einige „Saber Marionette J"-Mangas, die nach der TV-Serie entstanden sind (jedoch nicht von Tsukasa Kotobuki gezeichnet wurden). Auch Anime Comics sind erhältlich, allerdings alles bisher ausschließlich auf Japanisch. Die Animationsqualität ist zwar - zumindest was die TV-Serie betrifft - lediglich guter Durchschnitt, dennoch ist dies mit Abstand eine der witzigsten Serien der letzten Jahre, eine perfekte Kombination aus Romantic Comedy und Science Fiction-Fantasy-Action. Da die Serie in einer untertitelten Fassung in den USA erhältlich ist (wobei sich die Importproblematik bei Bandais Anime Village in letzter Zeit etwas gebessert hat) kann ich jedem Comedy-Freund mit NTSC-Recorder eigentlich nur raten, sich ein Tape zu organisieren und einen Blick darauf zu werfen...

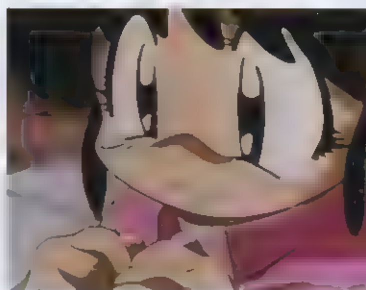









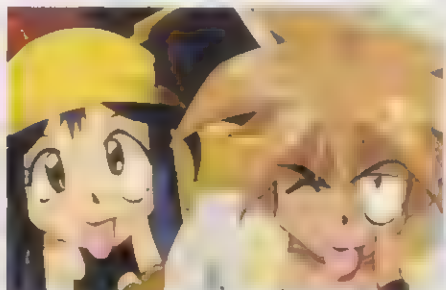


Die OVAs setzen an der Stelle ein, wo die TV-Serie aufgehört hat. Lime, Cherry und Bloodberry haben gemeinsam mit Otaru ein Restaurant eröffnet und bekommen überraschend Besuch von den Saber Dolls, die Faust zu ihnen geschickt hat, damit auch sie lernen, wirkliche Gefühle zu entwickeln. Daß das für jede Menge Chaos sorgt, kann sich wohl jeder ausmalen... Gleichzeitig stößt Lime auf eine mysteriöse Marionette namens Marine, die sich an ihre Fersen hängt und für einige Aufregung sorgt. Während Lime und Marine in eine Art pubertäre Phase geraten (wie immer man das bei Androiden nennen mag) und anfangen, Otaru aus dem Weg zu gehen (Marine, weil sie Jungs gerade haßt, und Lime, weil sie nicht weiß, wie sie mit ihren Gefühlen für ihn umgehen soll), haben Panther und Luchs, die Erfahrungen einschlägiger Art sammeln wollen, um für Faust besser zu sein, ganz anderes mit dem Jungen vor. Aber da haben Bloodberry und Cherry auch noch ein Wörtchen dazu zu sagen...! Und als hätten die Marionetten nicht genug mit sich selbst zu tun, kommt auch noch der Präsident von New Texas auf die Idee, Japoness zu erobern....

Eine zweite TV-Serie, „Saber Marionette J to X", wird zur Zeit im japanischen Fernsehen ausgestrahlt, und spielt unmittelbar nach den OVAs. Allerdings hat man das Charakterdesign etwas abgeändert, wovon viele Fans nicht gerade begeistert waren...

Vor dem durchschlagenden Erfolg von „Saber Marionette J" setzte Satoru Akahori sein Grundkonzept 1995 schon einmal in ein 12teiliges Hörspiel und eine dreiteilige OVA namens „Saber Marionette R" um. Die Hörspiele schildern dabei die Ereignisse, die zu denen der OVAs hinführen. Das Ganze spielt im 27. Jahrhundert, 200 Jahre nach „Saber Marionette J", auf dem gleichen Planeten, allerdings in einem anderen Land: Romana, einer modernen Version des Roms der Renaissance. Ein gewisser Star Face (Stimme: Hikaru Midorikawa) hat sich in den Kopf gesetzt, das Land zu erobern, und fängt damit an, die königliche Familie von Romana mit Hilfe seiner „Sexadolls" Britt (Urara Takano, die „Maria Tachibana" aus „Sakura Wars"), Edge



(„Belldandy" Kikuko Inoue!) und Kyanny (Yuko Mizutani - „Mihoshi" aus „Tenchi Muyo") aus dem Weg zu räumen. Dies gelingt ihm ganz gut - mit einer Ausnahme: dem Kronprinzen Junior (Yuka Imai). Dieser hat drei Saber Marionettes - Bloodberry, Cherry und die neu gebaute Lime - als Bodyguards an seiner Seite, die ihm zur Flucht verhelfen. Um Romana nun vor Star Face zu retten, müssen die vier den Stromgenerator zerstören, der die Roboterarmeen des Invasoren antreibt. Dabei stellen sich ihnen die Sexadolls in den Weg...

Das Charakterdesign unterscheidet sich ziemlich kraß von dem aus „Saber Marionette J" bekannten. Die Marionettes und Junior sind wesentlich kindlicher und niedlicher, während die Sexadolls etwas an Machinegals Androidinnen aus „Moldiver" erinnern. Dies macht auf Anhieb den Eindruck einer leichten Comedy, und tatsächlich gibt es auch eine Menge zu lachen, besonders durch Lime, die als neu gebaute Marionette zwar unglaublich stark, aber gleichzeitig auch unglaublich dämlich und tolpatschig ist. (Lime: „Na und? Ich bin vielleicht blöd, aber ich bin trotzdem die Hauptfigur!!") (...an wen erinnert uns das?) (Lime ist aber niedlicher!) Dennoch ist die Action wesentlich härter, die Gefechte wesentlich brutaler als bei „J" und den Nachfolgeserien, und das Ganze hat auch einen stärkeren erotischen Einschlag: die Sexadolls genießen es, ihre Opfer zu quälen und selbst von Face bei Sado-Maso-Spielchen ausgepeitscht zu werden.

Wer die Hörspiele, in welchen das Gewicht mehr auf der Comedy-Seite liegt, oder die späteren Serien kennt und etwas ähnliches erwartet, dürfte einen herben Schock erleiden; für sich allein gesehen ist die OVA, die in Kürze in den USA in einer englisch untertitelten Fassung erscheinen wird, jedoch eine witziges, niedliches und vor allem spannendes Seherlebnis. Die Sprecher sind übrigens die gleichen wie schon in den Hörspielen und den späteren Serien.

Weiterhin existiert noch ein Manga unter dem Titel „Saber Marionette Z", der wiederum 300 Jahre nach „Saber Marionette R" spielt und eine eigene, von den bisherigen Serien unabhängige, Geschichte erzählt. In dieser geht es hauptsächlich um die Entwicklung eines neuen Saber Marionette-Prototyps, der Saber Marionette Zero. Ein deutsches Release der Mangas oder Animes ist bislang nicht geplant.

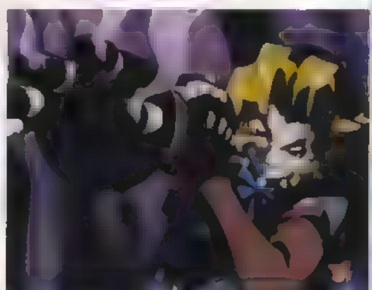
SH

Zusätzliche Infos findet Ihr im Internet unter http://pei.physics.sunysb.edu/~ming /anime/smj/html.











Wie man Frisuren zeichnet

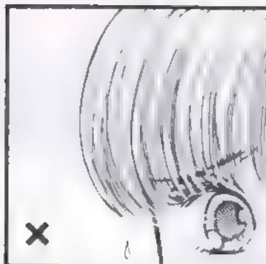
Bei glatten Haaren

Wenn man einige Haare kürzer zeichnet, wirkt das natürlich!

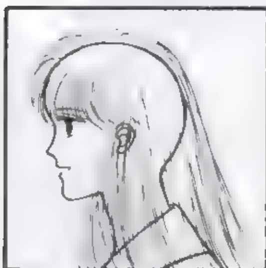
Bei diesem Mädchen liegt der Scheitel in der Mitte.

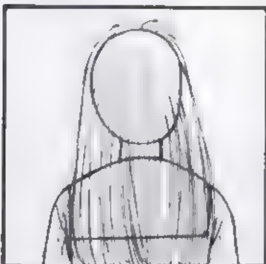
Die Haare nehmen immer etwas mehr Platz ein, als der Umriß des Kopfes!

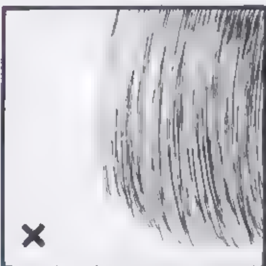
Wenn man die Haare höher ansetzt, wirkt das wie eine Perücke.



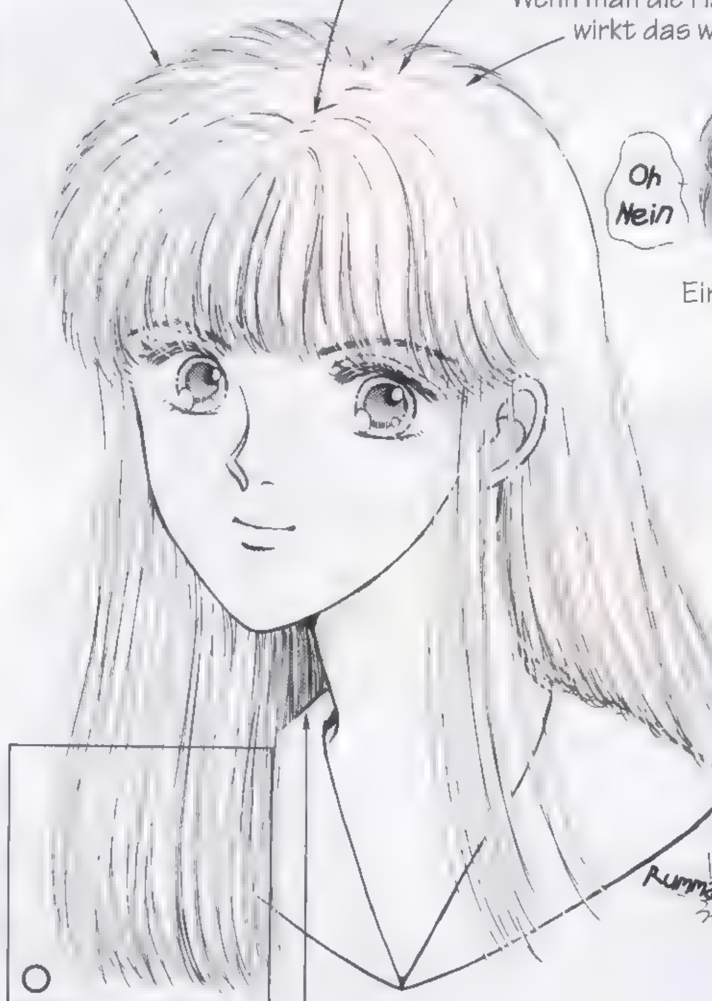
Als ob man es mit Haarspray festgepappt hätte!







Zu dicht gezeichnet! Wirkt zu hart und zu gleichförmig!



Locker fallendes, gerades Haar

An der Innenseite entsteht Schatten. In diesem Fall wurde Rasterfolie benutzt.



Ein Riesenkopf!



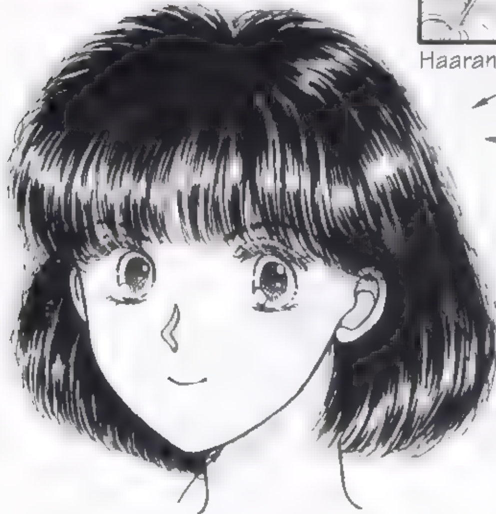
wichtiger Punkt!

Beim Nachzeichnen mit einer Feder sollte man sich nicht unbedingt auf die Linien des Vorgezeichneten versteifen. Man sollte leicht, ohne allzuviel Kraft und ohne zwischendurch abzusetzen, das Haar in einem Zug durchzeichnen!

Bei ausgemalten Haaren

☆ Bei dieser Frisur werden die Haare mit Tusche schwarz ausgemalt. Dabei gibt es verschiedene Darstellungsmöglichkeiten

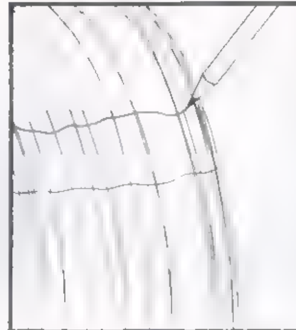




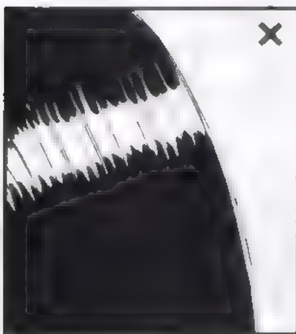




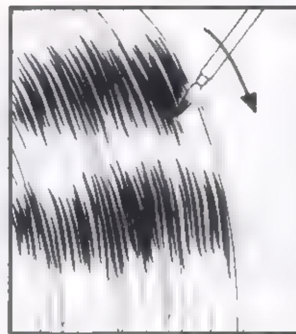
Wenn man den Glanz ohne Berücksichtigung der Kopfform einzeichnet, sieht der Kopf flach aus.



1 Man zeichnet die Umrisse für die Glanzstellen mit Bleistift ein.



Es ist nicht gut, wenn man die Grenze zwischen Glanz und ausgemaltem so deutlich sehen kann!



2 Unter Berücksichtigung des Haarflusses zeichnet man die Linien mit der Feder oder dem Pinsel.

Weitere ausgemalte Haare



ohne Glanz



Anime-Stil

Man benutzt Deckweiß oder spart die Stellen, die den Glanz darstellen aus, damit sie weiß bleiben.



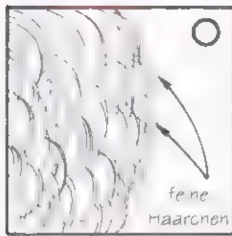
3 Die Linien werden dann mit einem feinen Pinsel ausgemalt.

☆ Der Pinsel sollte fest sein, damit sich die Spitze nicht spaltet.

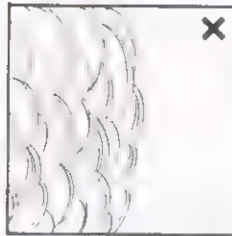


Lockiges Haar

Um weiches, lockiges Haar darzustellen, zeichnet man leicht und locker, schnell und ohne Kraft.



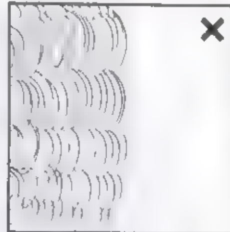
Wenn man außen einige feine Häärchen einzeichnet, wirkt es natürlich



Dies wirkt schwer, so als ob man die Haare mit Haarspray festgepappt hätte.



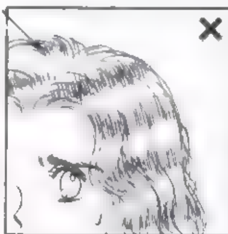
Je weiter man zur Spitze kommt, umso leichter muß man den Stift aufdrücken. Man muß in einem Zug durchzeichnen, da sonst die Linien verwackeln.



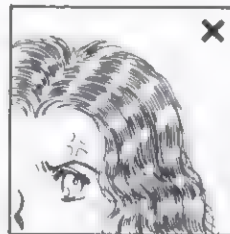
Wenn man die Linien gleichmäßig und in gleicher Dicke zeichnet, wirkt das hart und altmodisch.



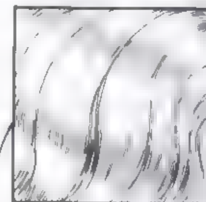
Hier ist der Haarfluß nicht beachtet worden.



Gleichförmige Linien sind nicht gut.

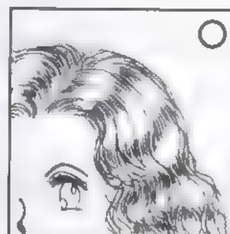


Zu viele Linien wirken altmodisch.

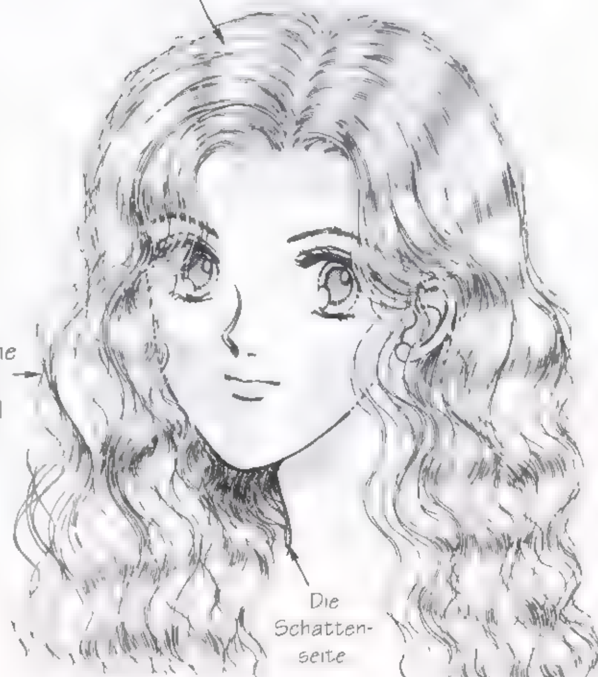


Wenn man mit Deckweiß Linien einzeichnet, wirkt das hübsch.





Es ist auch gut, wenn man an einigen Stellen Rasterfolie benutzt.



Blondes Haar

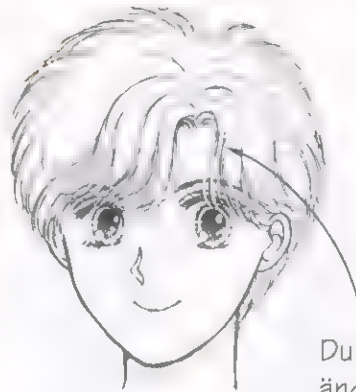
Man sollte den Glanz unter Berücksichtigung des Haarflusses, dem einfallenden Licht oder der Kopfform einzeichnen.



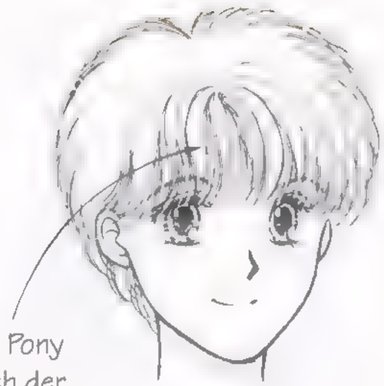
kurzes Haar

Bei Glanz im Haar muß man auf die Richtung des Lichteinfalls achten.





Bei kurzen Haaren kommt es auf den Haarschnitt an.



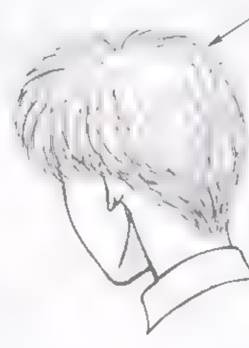
Durch den Pony ändert sich der Ausdruck.

Man beachte den Scheitel.





Man beachte den Haarfluß.

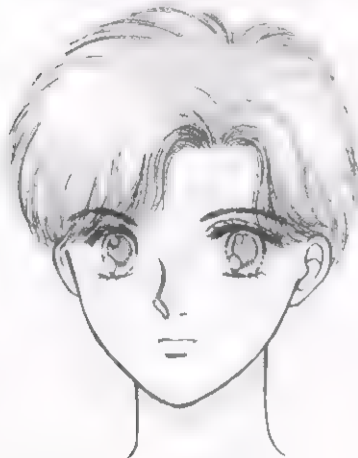




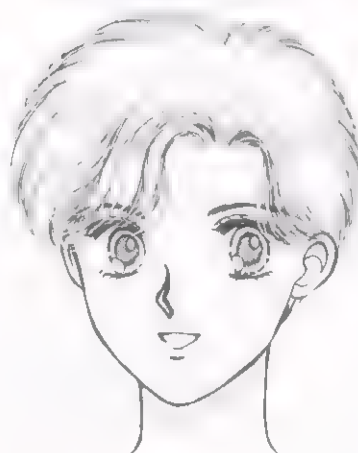
Haare mit Rasterfolie

Durch die verschiedenen Sorten von Rasterfolie gibt es verschiedene Anwendungsmöglickeiten.

Glanz erzeugen, indem man Rasterfolie einklebt:

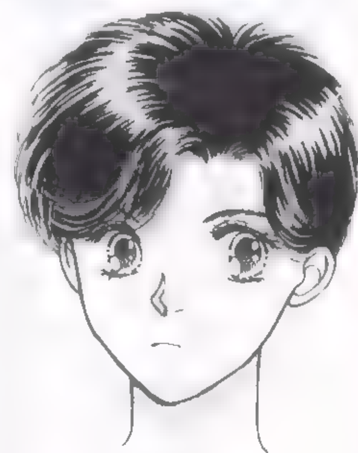


An einigen Stellen Rasterfolie benutzen wirkt blond.



In diesem Fall sollte man es vermeiden, dunkle Rasterfolie zu benutzen.

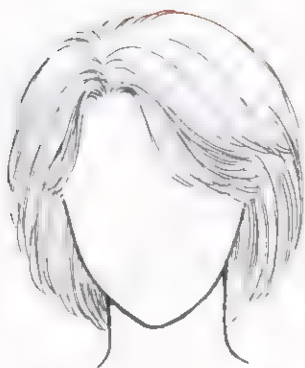
Ausgemalt mit Rasterfolie.



Ausmalen und, nachdem die Farbe getrocknet ist, Rasterfolie einkleben. Man achte darauf, daß die Farben vom Ausgemalten und von der Rasterfolie gut zueinander passen.

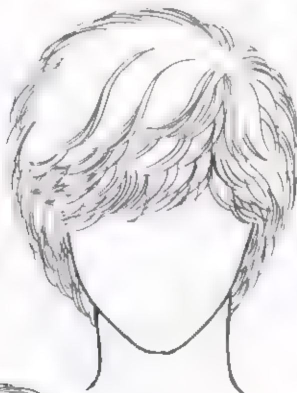


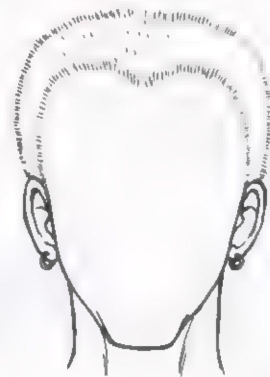
Einige weitere Frisuren



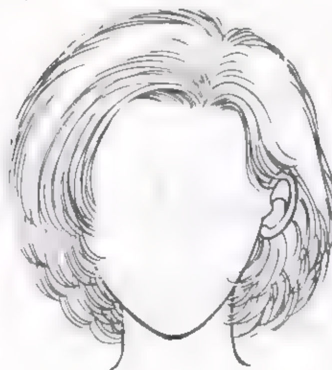






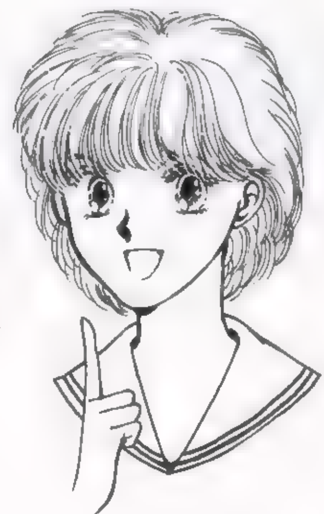














Nächste Ausgabe: Klein & Dick oder Lang & Dürr? - Richtige Proportionen

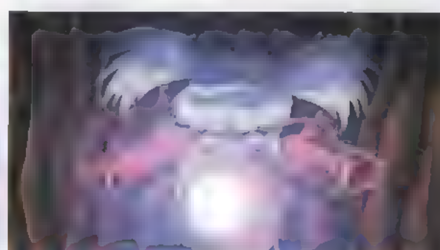


Tenchi Muyo!! Daughter of Darkness

Tenchi Muyo und kein Ende... Die Serie hat sich längst vom Geheimtip zu einem Hit, der sich ohne weiteres mit den Genre-Größen wie "Ranma 1/2" oder "Lum" messen kann, entwickelt. Spätestens seit dem phantastischen Kinofilm "Tenchi Muyo in Love" sind Tenchi, Ryoko, Ayeka und all die anderen nicht mehr aus der Welt der Anime-Fans (und natürlich auch aus der AnimaniA) wegzudenken. Hier haben wir nun endlich den lange versprochenen zweiten Kinofilm - in Amerika als "Daughter of Darkness", in Japan unter dem Titel "Manatsu no Eve" erschienen. Im Gegensatz zum ersten Film wird hier weniger "schweres Geschütz" aufgefahren, er ist nur etwa 60 Minuten lang und die Geschichte ist auch weit weniger dramatisch als beim Vorgänger - ob sich das Ansehen trotzdem lohnt, erfahrt Ihr im folgenden Artikel.







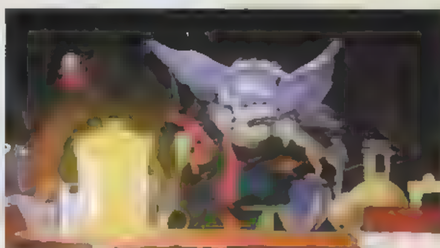
Dezember - Tenchi, Ryoko, Ayeka, Sasami und all die anderen Mitglieder des Masaki-Haushalts (siehe auch den Artikel über die ursprüngliche OVA-Serie auf S. 17) feiern ausgelassen das Weihnachtsfest. Doch was niemand von ihnen ahnt: Sie alle werden beobachtet - nein, nicht vom Zuschauer, sondern von jemand anderem - einer geheimnisvollen Person, die schon finstere Pläne schmiedet...

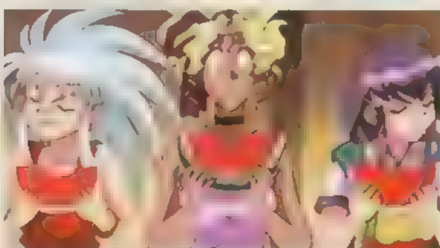
Ein halbes Jahr später - mittlerweile ist es Hochsommer - trifft Tenchi auf den Stufen des Masaki-Schreins ein hübsches Mädchen. Die Fremde wirft sich ihm prompt an den Hals und ruft: „Daddy!!!" Tenchi, gutmütig wie er nun mal ist, nimmt sie erst mal mit nach Hause - und damit fängt der Ärger schon an. Natürlich sind Ayeka und vor allem Ryoko auf die neue Konkurrentin um Tenchis Gunst rasend eifersüchtig. Erst recht, da Mayuka (so der Name des Mädels) steif und fest behauptet, Tenchis Tochter (!) zu sein. Nach einigen Provokationen seitens der Dämonin/Ex-Weltraumpiratin Ryoko (darin ist sie ja bekanntlich Meister) sind die beiden kurz davor, sich die hübschen Köpfe einzuschlagen. Plötzlich materialisiert sich in Mayukas Hand das Light Hawk Schwert - ein magisches Energieschwert, das nur den Mitgliedern der königlichen Familie von Jurai zur Verfügung steht. Zusammen mit der blitzartig durchgeführten Genanalyse von Washu, dem größten (AUA! - und niedlichsten - nicht schlagen, Washu!!) wissenschaftlichen Genie des Universums, deren Labor sich ebenfalls im Masaki-Haushalt befindet (...falls Ihr Euch wundert, seht Euch die OVAs an), besteht kein Zweifel mehr: Mayuka ist Tenchis Tochter. Wie kann das sein, wo sie doch beide fast gleichaltrig sind?? Und vor allem... wer ist die Mutter??! Das kann nicht einmal Washu feststellen.



Klar, daß das noch mehr Ärger unter den Mädels provoziert, zumal Mayuka in kindlicher Unbedarftheit mehr als eine pikante Situation zwischen sich und Tenchi heraufbeschwört. So folgt sie zum Beispiel ihrem „Daddy" begeistert, als dieser dem ganzen Streß ´mal entfliehen und ein Bad nehmen will... worüber sich die Begeisterung bei Ryoko und Ayeka deutlich in Grenzen hält. Eine wilde Verfolgungsjagd entbrennt...
Als es etwas später wieder zu Sticheleien zwischen Ryoko und Mayuka kommt, brennt bei Tenchi die Sicherung durch und

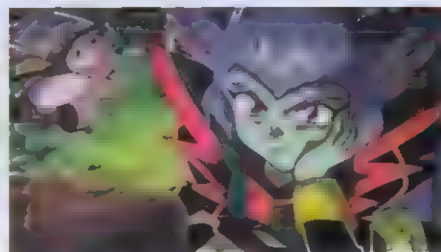












er versetzt der aggressiven Dämonin eine schallende Ohrfeige. Gekränkt zieht Ryoko von dannen. Als Tenchi später mit ihr redet, bricht sie in Tränen aus und erklärt ihm, daß sie genau fühlen kann, daß irgendetwas mit Mayuka nicht stimmt - daß sie nur deshalb so reagiert, weil sie Angst um Tenchi hat und nicht will, daß ihm etwas zustößt. Dieser jedoch hält ihre Angst für unbegründet - und das stellt sich schnell als Fehler heraus...

Wer ein zweites Meisterwerk wie „Tenchi Muyo in Love" erwartet hat, wird vielleicht auf den ersten Blick etwas enttäuscht sein. Der neue Film ist gerade mal eine Stunde lang (solche Filme laufen in Japan oft gemeinsam mit einem oder mehreren ähnlich kurzen Movies im Kino), darüberhinaus muß diesmal auf den überragenden Soundtrack von Christopher Franke (Babylon 5) verzichtet werden. Doch schon während der ersten Minuten verfliegen alle Zweifel.

Wieder einmal hat Pioneer die schmachtenden Fans nicht enttäuscht und ein absolut hochklassiges Werk geschaffen. Die Handlung ist stimmig - manchmal lustig, manchmal auch traurig - und die Charaktere, allen voran Fan-Favoritin Ryoko, lassen wieder einmal völlig neue Seiten erkennen. Auch Mayuka fügt sich wunderbar in die Riege der Tenchi-Charaktere ein. Schade eigentlich, daß sie nicht ihren Weg in die übrige Serie gefunden hat, aber der 2. Kinofilm spielt nun einmal nach den 13 OVAs; während die erste TV-Serie und der 1. Kinofilm sozusagen in einem parallelen Universum angesiedelt sind und die zweite TV-Serie wieder auf eigenen Füßen steht... Aber auch im demnächst in Japan erscheinenden dritten Kinofilm, der ebenfalls im OVA-Universum spielt, ist von ihr keine Spur zu sehen...

Ein kleines Manko ist übrigens in der englischen Version zu finden: der Titel „Daughter of Darkness" hat zwar einen gewissen Wiedererkennungswert, aber er verrät schon zuviel über die Handlung - bereits nach etwa einer Viertelstunde wußte ich, wie der Film ausgehen würde. Da ist der japanische Titel „Manatsu no Eve", etwa: „Der Abend vor der Mittsommernacht", wesentlich besser und vor allem stimmungsvoller.

Was das Charakterdesign betrifft: glücklicherweise hat dies nicht allzuviel mit den vielgescholtenen Versionen unserer Helden von Hideki Takahashi (nicht mit unserer geliebten Rumiko verwandt!) aus der 2. TV-Serie (Tenchi in Tokyo) zu tun. Nobuaki Nagano (Regisseur und Chara-Designer) ist es gelungen, den berühmten goldenen Mittelweg zwischen altem (Original-)Design und neuer Version zu finden, so daß alle Fans zufrieden sein dürften. Um nochmal zum Soundtrack zurückzukommen: Auch wenn diesmal auf Christopher Franke und Nina Hagen verzichtet werden muß, Komponist Koh Ohtani hat ganze Arbeit geleistet. Allein die Musik bei den Anfangsszenen auf Jurai ist schon hervorragend und herrlich stimmungsvoll. Und um zum Schluß zu kommen, es stimmt schon: Wo Tenchi draufsteht, ist Qualität drin.

Auch der zweite Kinofilm enttäuscht die Fans nicht und liefert die bewährte Mischung aus Humor und Drama - bleibt nur zu hoffen,daß der dritte Film ähnlich gut wird.

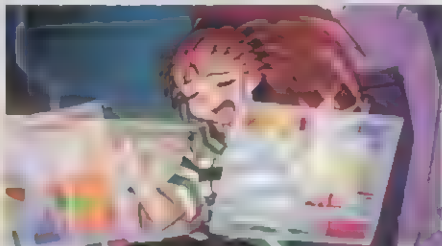
„Daughter of Darkness" ist in den USA in untertitelter und synchronisierter NTSC-Fassung erhältlich, ein britisches PAL-Release der englischen Synchro sollte theoretisch bereits erschienen sein, allerdings konnten wir das Tape bisher noch nirgendwo auftreiben. (...Verzögerungen gibt es nicht nur bei den deutschen Releases...). Eine deutsche Fassung ist zur Zeit noch nicht in Aussicht, aber voraussichtlich werden wir den Film im Rahmen unserer Animagic-Con auf dem damit verbundenen zweiten Animotion-Festival im Kino zeigen! Und ich kann nur jedem raten: Laßt ihn euch nicht entgehen!!

Da wir Animaniacs („I´m Yakko!" „I´m Wakko!" „AndI´m cute!") immer auf dem neuesten Stand der Technik sind (naja, fast alle, JEs Playstation ist kurz davor, ganz zu verrecken) haben wir auch einen exklusiven Blick auf die DVD-Version (immerhin die weltweit erste DVD mit DTS und AC3-Ton) geworfen. Dazu kann man nur sagen: KAUFEN!! Die Bildqualität stellt alles bisher dagewesene, selbst die mächtige Laserdisk, in den Schatten und als Extras gibt es natürlich wahlweise englische oder japanische Synchro, Untertitel, Kinotrailer (juchuh!) und eine fette Tenchi-Enzyklopädie (...Tenchiklopädie??)! Also Leute - ein DVD-Player ist auf alle Fälle eine lohnenswerte Anschaffung. Aber Multinorm, bitteschön!



TN









マクロス 7 MACROSS



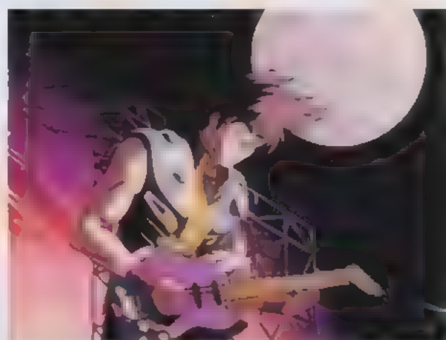


Die Weltraum-Oper "Macross", im Westen auch bekannt als "Robotech", ist eine der erfolgreichsten und beliebtesten Serien der Anime-Geschichte. Als man 1992 jedoch eine Fortsetzung drehen wollte, stand ein Großteil des Originalteams nicht mehr zur Verfügung: Man hielt das Thema nach 39 Episoden, einer OVA ("Macross: Flashback 2012") und einer Kino-Zusammenfassung ("Macross - The Movie") ganz einfach für ausgereizt. Das dennoch produzierte Ergebnis, die sechsteilige OVA "Macross II" (wir berichteten in Ausgabe 4, der Artikel ist inzwischen im Sammelband 1 zu finden), stieß - trotz der Charakterdesigns des Original-„Macross"-Charadesigners Haruhiko Mikimoto - bei den (Hardcore-)Fans und Schöpfern der Originalserie denn auch auf mehr Kritik als Begeisterung. (Dabei ist die Serie gar nicht so übel, wenn man sie für sich allein betrachtet - im Gegenteil...). Als Reaktion darauf entstanden 1994/95 zeitgleich zwei "wahre" Fortsetzungen unter Mitwirkung von Shoji Kawamori („Vision of Escaflowne", Macross-Mecha-Designs) und Haruhiko Mikimoto ("Gunbuster"): die vierteilige OVA "Macross Plus" und die 49teilige TV-Serie "Macross Seven". („Macross II" gilt in der offiziellen Macross-Timeline inzwischen als in einem Parallel-Universum spielend bzw. als Fortsetzung von „Macross the Movie", welcher wiederum als im Macross-Universum 2031 gedrehte Verfilmung der Ereignisse der ersten TV-Serie betrachtet wird.) Kawamori übernahm bei beiden Serien das Mecha-Design, die leitende Aufsicht und war für die Grundkonzepte verantwortlich, während Mikimoto hauptsächlich für die TV-Serie die Charakterdesigns beisteuerte und den zugehörigen Manga, "Macross Seven Trash" zeichnete (diesen werden wir Euch in einer der nächsten Ausgaben gesondert vorstellen, da die Handlung wenig mit der TV-Serie zu tun hat). Regie bei „M7" führten Tetsuro Amino und Sukehiro Tomita ("Iria - Zeiram the Animation", "Heroic Legend of Arislan"). Während "Plus" (auf das wir in Kürze beim Release der deutschen Version noch näher eingehen werden) sich stärker an alteingesessene (und etwas ältere) Macross - und Mecha-Fans richtete, hatte man bei "Seven" eher die breite Masse im Auge - Fans, denen die Charaktere wichtiger waren als die Mechs, und Jugendliche, an die sich die oft humoristische, mit absurden Elementen gespickte Story (... mit Gitarren gesteuerte Raumschiffe...! Mal ehrlich...) ebenso hauptsächlich richtete wie die Konzeption der Hauptfiguren - der Teenager Mylene, die sich von ihren strengen Eltern zu emanzipieren versucht und der rebellische Rock-Star Basara. Dabei werden etliche Hauptelemente der Originalserie wieder aufgegriffen: die Raumstation; die Bedrohung durch Feinde, die am Ende gar nicht so anders sind als man selbst (die Varauta entpuppen sich letzendlich als menschlich); der unkonventionelle junge Bursche, der mit dem Militär zwar nichts am Hut hat, aber in den Kampf hineingezogen wird und am Ende die Welt rettet; das begabte junge Mädchen, das vom Star-Ruhm träumt... Vieles wird allerdings in einer weniger ernsten, nah an der Parodie grenzenden Weise dargeboten.

Die Musik spielt eine zentrale Rolle in "Macross Seven" - ja, noch zentraler als in den anderen "Macross"-Serien - wobei der Soundtrack ein paar wirklich gute Rocknummern aufzuweisen hat (von allen bisher bekannten Anime-Soundtracks kommt "Macross Seven" der genialen Musik von "Bubblegum Crisis" noch am nächsten, obwohl es nicht ganz so viele Ohrwürmer gibt); für jemanden, der nicht unbedingt auf diese Art Musik steht, dürfte das allerdings rasch zu einem deutlichen Nachteil der Serie werden. Auch entwickelt sich die Science Fiction-Handlung (der Kampf gegen die Varauta) relativ langsam, viele Episoden sind, so gesehen, "Füller", in denen es um Mylene, ihre Rebellion gegen ihre Eltern, den Aufstieg von Fire Bomber usw. geht und die dann mal kurz vom Angriff eines "Vampirs" (wie das Kanonenfutter der Varauta genannt wird - Fußsoldaten, „ganz unauffällig" in Trenchcoat und mit Eisenmaske, die die Bewohner von M7 attackieren und ihnen „Spiritia", also Energie, rauben) unterbrochen werden. Wer Serien wie "Hikari", "Sailor Moon" etc. gewöhnt ist, wird darin nicht unbedingt etwas Negatives sehen, viele "alteingesessene" "Macross"-Fans jedoch konnten aus diesen Gründen nicht allzu viel an der TV-Serie finden.

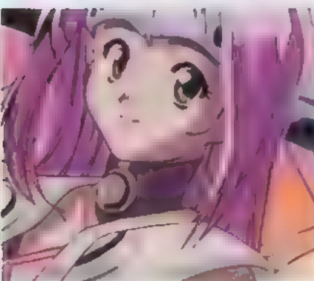
Nichtsdestotrotz war "Macross Seven" in Japan ein sehr großer Erfolg und wurde 1995 mit dem halbstündigen Kinofilm "The Galaxy is Calling Me" sowie der zweiteiligen OVA "Macross Seven Encore" und 1997 mit der vierteiligen OVA "Macross Dynamite Seven" fortgesetzt, wobei jeweils das gleiche Team wie bei der Original-"M7"-TV-Serie gewonnen werden konnte. Die Animation ist für eine TV-Serie dieser Zeit wirklich hervorragend (ungefähr gleichzeitig mit „Sailor Moon S", aber um Klassen besser!), läßt allerdings in den späteren Episoden etwas nach (das gefürchtete "Deadline-Syndrom"...). In Verbindung mit dem rockigen Soundtrack, dem absurden Humor und den liebenswerten Chara-Designs, die in der animierten Version sogar fast noch besser aussehen als in Mikimotos Originalzeichnungen (waaah, Mylene... KAWAII!!!!!) ist „Macross Seven" eine wirklich schöne, liebenswerte Sci-Fi-Seifenoper, die allerdings gerade für „normale" Sci-Fi-Fans in einigen Punkten durchaus gewöhnungsbedürftig ist - besonders, da die anderen Titel der „Macross"-Saga eher etwas „ernsteres" erwarten lassen. Wohl aus diesem Grunde konnte man sich leider bisher noch nirgendwo außerhalb Japans dazu entschließen, "Macross Seven" zu veröffentlichen...







DIE CHARAKTERE:



MYLENE JENIUS

Die 14jährige Tochter von Max und Milia Jenius aus der ursprünglichen Macross-Serie (die Love Story der beiden wird in "Macross - the Movie" nur kurz angedeutet) und als solche halb Zentraedi (in der ursprünglichen Macross-TV-Serie werden die Außerirdischen nicht, wie im Movie, in männliche Zentraedi und weibliche Meltraedi unterteilt, sondern es gibt nur die Zentraedi, die sowohl weiblich als auch männlich sein können.) Sie ist die Jüngste von 7 Schwestern, lebhaft, intelligent, musikalisch begabt - und ein „bißchen" verzogen. Sie rebelliert ständig gegen ihre altmodischen und (über-)besorgten Eltern und hat sich als Gitarristin und Sängerin der Gruppe "Fire Bomber" angeschlossen, wo sie sich öfter mit ihrem Schwarm Basara in der Wolle liegt, da ihr dessen Überheblichkeit seinen Fans gegenüber ziemlich auf die Nerven geht. Stimme: Tomo Sakurai (Shayla Shayla, "El Hazard")

GUBABA - der komische Pelzwuschel, der meistens auf Mylenes Schulter sitzt und ab und zu miaut. Er scheint mit ihr telepathisch in Verbindung zu stehen. Max hat ihn ihr einmal von einer Reise mitgebracht... (Hm... kennen Sie Tribbles?)



BASARA NEKKI

Der 21jährige Gitarrist und Sänger von "Fire Bomber" ist ein harter Kerl mit einem (gut versteckten) weichen Kern, einem reichlich hitzigen Temperament und einem verdammt sturen Dickschädel. (Sein Charadesign erinnert nicht durch Zufall an die Rocklegende John Lennon...) Die Musik ist für ihn eine brennende Leidenschaft - sein Weg, den er unbeirrbar und eigenwillig verfolgt. Dadurch wirkt er auf andere oft egoistisch, verantwortungslos und abweisend. Besonders seinen Fans und dem Rummel des Showgeschäfts geht er nur zu gerne aus dem Weg, weswegen er schon mehr als eine Standpauke von Mylene ertragen mußte. Gleichzeitig läßt er sich nicht davon abbringen, daß die Macht der Musik Feindseligkeiten vermeiden kann, weswegen er (sehr zum Verdruß seiner Umwelt) zu fast jeder Gelegenheit anfängt zu singen... Stimme: Nobutoshi Hayashi (Tasuki, „Fushigi Yuugi"; Parn, „Lodoss War TV-Serie")





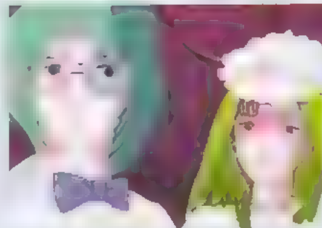
RAY LOVELOCK

Der 28jährige Bandleader von „Fire Bomber" ist ein ernster, zurückhaltender Mann mit einer mysteriösen Vergangenheit. Man munkelt, er sei einmal ein Elite-Kampfpilot gewesen... aber es ist fast unmöglich, jemanden zu finden, der wirklich bereit ist, über Rays Vergangenheit zu sprechen. Er arrangiert alle Stücke der Band und ist ein wirklich netter Kerl, der oftmals vermittelt, wenn die Situation zwischen Basara und Mylene mal wieder zum Zerreißen gespannt ist. Stimme: Masashi Sugahara (Graham, „Gundam"; Gold Ohara & Kustall, „Dirty Pair Flash")



VEFFIDAS

("Bihida" gesprochen und manchmal auch geschrieben). Die exzentrische Zentraedi (sie spricht mit ihren Trommelstöcken!!) ist die Schlagzeugerin von "Fire Bomber" (Ja - es ist eine Frau!!). Sie ist in der Regel schweigsam und ernst und neigt dazu, sich aus den Diskussionen ihrer Bandgenossen 'rauszuhalten. Stimme: Urara Takano (Maria Tachibana, „Sakura Wars"; Tiger, „Saber Marionette J"; Kate, „Macross Plus".)

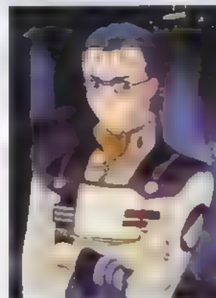


Max und Milia bei ihrer Hochzeit in

MILIA FARINA-JENIUS

Die einstige Top-Pilotin der Zentraedi ist mittlerweile die Bürgermeisterin von City 7 - eine elegante Karrierefrau, der man ihre 49 Jahre nicht ansieht. In ihrer Jugend war sie selbst ziemlich draufgängerisch und schreckt auch heute noch nicht davor zurück, persönlich ins Gefecht zu fliegen. Privat ist sie allerdings reichlich spießig geworden, lehnt Mylenes Zugehörigkeit zu Fire Bomber absolut ab und wünscht sich nichts mehr, als daß ihre Tochter Mylene einen "standesgemäßen" Freund findet, der einen beruhigenden Einfluß auf das wilde Mädchen hat. Stimme: Eri Takada.





MAXIMILIAN JENIUS

Der Kommandant von Macross 7 war in seiner Jugend ein starrsinniger Hitzkopf, der sich nicht von seiner Liebe zu der feindlichen, außerirdischen Pilotin Milia abbringen ließ. (Inzwischen scheint ihre Beziehung nicht mehr besonders innig zu sein... Sie streiten sich oft.) Seitdem ist auch er reichlich gesetzt geworden, und daß seine 14jährige Tochter sich mit viel älteren Rockmusikern rumtreibt, bereitet ihm nicht wenige Sorgen... Er weiß, daß Basara der Pilot der geheimnisvollen roten Valkyrie ist und unterstützt ihn heimlich, wenn auch „nur" passiv. Stimme: Sho Hayami (Kôji Nanjo, "Zetsuai" & "Bronze"; Orson, „Lodoss War"; Ashram, „Lodoss War TV-Serie"; Max Jenius, „Macross", Yasha-O, „RG Veda").

GAMLIN KIZAKI

Ein 19jähriges "Wunderkind" : hochintelligent, ein Spitzenpilot, allerdings nicht der Gewandteste im Umgang mit seinen Mitmenschen, schweigsam und eigenbrötlerisch - ist nach Meinung von Max und Milia der ideale Freund für Mylene, die sie dementsprechend mit ihm zu verkuppeln versuchen. Er selbst mag das Mädchen, ist sich aber seiner Gefühle nicht allzu sicher und reagiert daher sehr eifersüchtig auf Basara (zumal er nicht weiß, daß die beiden „nur" gemeinsam in einer Band sind). Außerdem stört ihn Basaras Einmischung in die Gefechte der Diamond Force, zumal die Musik angeblich seine "Konzentration stört". Stimme: Takehito Koyasu (Hotohori, „Fushigi Yuugi"; Shigeru Aoba, „Evangelion"; Izumi, „Zetsuai" & „Bronze")

QUMIR LONG

Der kahlköpfige Anführer der Elitetruppe "Diamond Force", der aus gewissen Gründen eine starke Abneigung gegen Basara hegt. Die Diamond Force, der übrigens auch eine von Mylenes Schwestern angehört, agiert von Bord des Schiffes Battle7 aus.

DAS BLUMENMÄDCHEN

Ein junges Mädchen im weißen Kleid, das in jeder Episode mindestens einmal versucht, Fire Bomber einen Strauß Blumen zu überreichen - was zum "Running Gag" der Serie wird, weil sie jedesmal durch etwas anderes daran gehindert wird. Für alle, die jetzt schon grübelnd da sitzen und sich fragen, ob da nicht doch etwas Größeres dahinter stecken könnte - Varauta-Spionin? Die verschollene Schwester von Basara?? Rays heimliche Tochter?? - Vergeßt es! Auf die Frage nach der Bedeutung dieser Figur antwortete Haruhiko Mikimoto uns in ei-

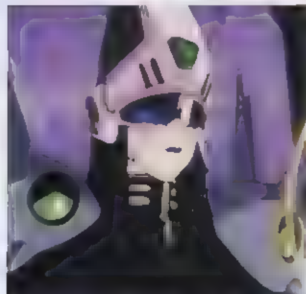




nem Interview: "Sie hat keine Bedeutung! Sie ist uns einfach nur so eingefallen. Sie taucht zwar regelmäßig auf, spielt aber keine Rolle in der Handlung oder auch im Hintergrund der Charaktere.Wir hätten sie genausogut weglassen können..." Dennoch, irgendwo witzig....

IVAUNE BEFERUNITI

Der Varautanische Offizier(ja - es ist ein Mann!) ist meist maskiert, geheimnisvoll und schön (Bishonen-Alarm!!). Man sieht ihn immer nur auf der Basis der Varauta, von wo er seine Befehle erteilt.



GIGILE

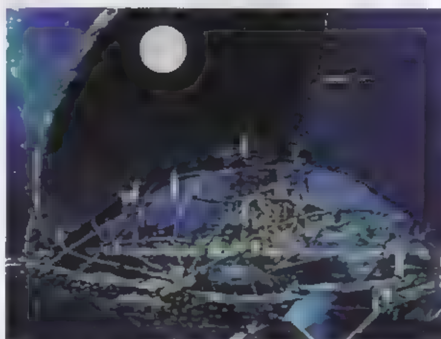
Ivaunes Untergebener - ein riesenhafter Krieger mit einem bionischen Auge, der nur für den Kampf lebt. Er ist der Anführer der Varauta-Angriffsflotte und Pilot der "Elgerzone" und wird als solcher zu Gamlins Erz-Rivalen. Gigile befolgt zwar treu und brav die Befehle seines Vorgesetzten Ivaune, aber für ihn geht das alles ein bißchen zu langsam...



DIE MECHAS

MACROSS SEVEN

Die Macross Seven-Flotte setzt sich zusammen aus der Raumstation City Seven (7770 m lang), auf der mittlerweile über eine Million Menschen (und Nichtmenschen) leben. Das Hauptwohngebiet, Star City, hat - wie schon die einstige SDF Macross - alles zu bieten, was eine "richtige" Stadt auf der Erde auch hat: Fabriken, Schulen, Geschäfte, Sportplätze... und Slums. Basara Nekki, der eigentliche Held der Serie, ist in einem davon (dem "Axial-Gebiet") aufgewachsen; seine Band "Fire Bomber" lebt und probt noch heute dort. Urlaub machen die Bewohner der Station auf der "Riviera" - einem zweiten Schiff, das die Station umkreist (neben dem Militärschiff Battle7) und eigentlich zur Produktion von Meeresfrüchten dient, aber auch einen sehr schönen Strand enthält. Dann gibt es da noch das über 1500m lange Militärschiff Battle Seven, das City Seven umkreist und schützen soll. Außerdem bietet die B 7 einen sicheren Platz für wissenschaftliche Experimente.



NIGHTMARE STEALTH VALKYRIE VF-17 SD

Diese Fighter werden nur von der Diamond-Force verwendet und vorwiegend für Aufklärungs- und Strike Missions im Weltraum eingesetzt. Der Name kommt von der Ausstattung und dem Design, das die Radar-Signatur so gering wie möglich halten soll. Gamlins VF 17 ist eine Sonderanfertigung.
Länge: 15,63m (Fighter)
Höhe: 15,18m (Battroid)
Gewicht 11,850 kg;
Schub: 55 000 kgx2
Bewaffung:
Flugabwehr-Laserkanone, kleine & mittelschwere Laserkanonen, Raketendepots, Kleinstraketen. (Bild: Bausatz, Bandai 1/144)



FIRE VALKYRIE VF-19 K

Eine Sonderanfertigung der VF-19 Valkyrie, die die altmodischen VF11 Thunderbirds in der Spacy hätte ersetzen sollen, wenn nicht die hohen Kosten und einige auftretende Designfehler den "Austauschprozeß" aufgehalten hätten. Daher sind VF-19er äußerst selten. Daß gerade Basara eine besitzt, verrät, daß er eine besondere Beziehung zum Militär von Battle 7 haben muß! Die Besonderheit der Fire Valkyrie ist, daß sie Lautsprecher verschießen und Musik damit übertragen kann.
Länge: 18,47 m (Fighter)
Höhe 15,48 m (Battroid)
Gewicht 8400 kg;
Schub 72 500kg x2
Bewaffnung:
Laserkanone, Schutzschild, Raketen, Spezialgeschosse (Lautsprecher). (Bild: Bausatz, Bandai 1/100)



MYLENE VALKYRIE VF-11MAXL

Im Laufe der Serie bekommt auch Mylene ihre eigene Valkyrie - eine weiß-rosafarbene, kleine aber agile Maschine, die im Battroid-Modus ausgeprägte weibliche Formen hat. (Die „Brüste" klappen hoch und enthüllen darunterliegende Lautsprecher...)
Länge: 15,48 (Fighter) Höhe: 11, 24m (Battroid)
Gewicht: 7900kg Schub: 41500 kgx2
Bewaffnung:
Lautsprechersystem, Raketendepot mit Spezialgeschossen (Lautsprecher), Laser gewehr, 4 Kleinstraketenwerfer.
(Bild: Bausatz, scratchbuilt,i 1/100)

THUNDERBOLT VF-11 C



Eine Weiterentwicklung der VF-1 Valkyrie aus „Macross"; der Standard-Fighter der UN Spacy, der die VF-4 Mark III ersetzt.
Länge: 15,51m (im Fighter- Modus)
Höhe: 12, 96m (im Battroid-Modus)
Gewicht: 9000 kg;
Schub: 28500 kg x 2
Bewaffnung:
Flugabwehr-Pulslaserkanone, Schutzschild, Raketendepots.
(Bild: Modellbausatz, 1/144 Bandai)



ELGERZONE FZ-109 AF

Der transformierbare Fighter der Varauta, der in zwei Versionen auftaucht (Standard/ Offiziers - klasse), ist sowohl mächtiger als auch beweglicher als die VF 11. Die Ähnlichkeit zwischen der Technologie der Varauta und ihrer eigenen wirft bei der Crew der M7 die Frage auf, ob die Gegner eventuell von der ursprünglichen Protoculture abstammen könnten...
Länge: 20,08m(Fighter).
Höhe: 17,11m (Battroid)
Gewicht 12,500 kg.
Schub: 52.500kg
Bewaffnung:
Lasermaschinenkanone, Partikelkanone, Laserkanonen, Kleinstraketenwerfer, mittelschwerer Raketenwerfer; Spiritia-Absorptionsstrahl.
(Bild: Modellbausatz, 1/100, Wave).

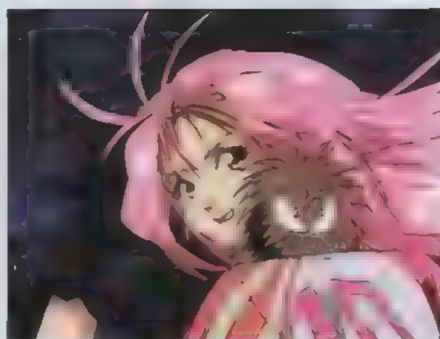






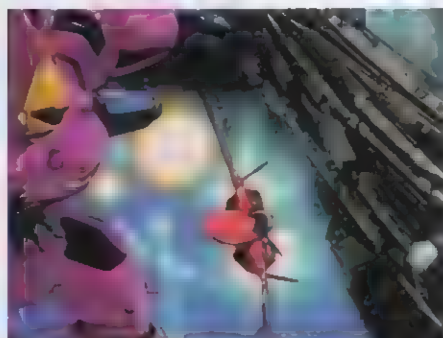
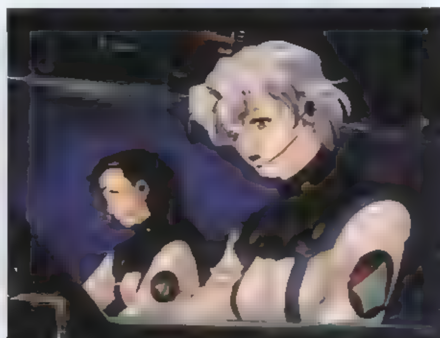


Die Handlung von „Macross 7“ beginnt im Jahre 2045, etwas mehr als 30 Jahre nach den Ereignissen der ersten „Macross“-Serie und fünf Jahre nach „Macross Plus“. Sieben Jahre zuvor wurde die „Macross 7“ auf die Reise geschickt, um neue Siedlungsmöglichkeiten für die Menschen zu suchen. Das Leben auf der gigantischen Raumstation unterscheidet sich für deren Bewohner durch kaum etwas vom Leben auf der Erde - von der Fabrik über die U-Bahn bis zum (holografischen) blauen Himmel, alles ist vorhanden. Eigentlich könnte man hier wunderbar leben... wenn es nicht, wie so oft, die bösen Nachbarn gäbe, denen das nicht gefällt. In dieser Serie sind es die kriegerischen Varauta, die mittels eines geheimnisvollen Strahls den Menschen eine spezielle Energie namens „Spiritia“ rauben, sozusagen das Wesentliche ihres Selbst. Besonders kreative Menschen - Maler oder Musiker - deren Spiritia-Level höher ist als das der anderen, fallen dem Strahl zum Opfer, aber die Varauta machen eigentlich keine großartigen Unterschiede zwischen ihren Opfern, die durch das Absaugen der Spiritia in ein Koma geraten. Der erste Angriff der Außerirdischen findet ausgerechnet während des ersten Konzerts der Band Fire Bomber statt, welches durch den ausgelösten Großalarm wesentlich kürzer wird als erwartet. Das Militär und die Elitetruppe Diamond Force versuchen zwar, die Angreifer zurückzuschlagen, haben aber gegen deren mächtigere und beweglichere Fighter nur wenig Chancen. Bis eine rote Valkyrie auftaucht, den Feinden ein paar Lautsprecher und mittels dieser kurz darauf auch ein paar heiße Rhythmen entgegenschleudert. Niemand weiß, wer dahintersteckt: Basara Nekki, der Leadsänger von "Fire Bomber", der sich als eine Art Guerrilla an die Seite des Militärs stellt. Auf seine Weise - Basara glaubt fest an die Macht der Musik, wie sie Lynn Minmei bereits vor Jahrzehnten im Krieg gegen die Zentraedi demonstriert hat (siehe „Macross“), und setzt diese statt herkömmlicher Waffen gegen die Varauta ein. So unwahrscheinlich es auch klingt, seine Taktik scheint Erfolg zu haben. Die Gegner drehen ab (und Basara ist ziemlich beleidigt, daß schon das zweite "Konzert" an diesem Tage vor dem DaCapo abgebrochen wurde...).

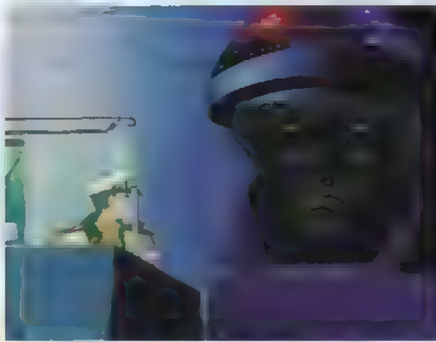



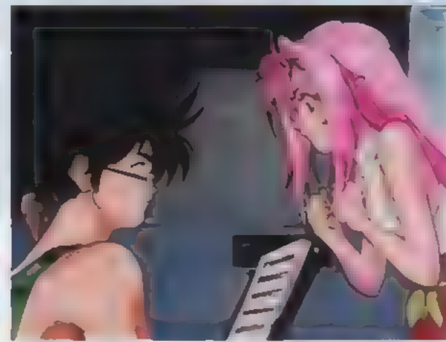
Der unerwartete Angriff bleibt nicht der einzige - in den nächsten Wochen finden sich immer häufiger bewußtlose Menschen, die offenbar von "Vampiren" angegriffen wurden, welche ihnen jegliche Energie geraubt haben. Max und Milia, die die Verantwortung für die Macross Seven und ihre Bewohner tragen, machen sich große Sorgen angesichts dieser unbekannten Bedrohung. Sorgen haben sie auch im Privatleben: Daß ihre jüngste Tochter Mylene in einer aufstrebenden Rockband mitspielt beruhigt sie nicht gerade; ebensowenig, daß die anderen Bandmitglieder alle viel älter sind - und daß Basara mit seinem Dickschädel und seinem Temperament nicht unbedingt davor zurückschreckt, sich (und unfreiwillig auch den anderen) Ärger einzuhandeln... Milia bittet schließlich Gamlin, den Elitepiloten der Diamond Force, sich mit Mylene zu treffen, in der Hoffnung, daß sich daraus etwas entwickelt. Mylene wird mit der Erlaubnis, weiterhin Mitglied von Fire Bomber bleiben zu dürfen, "geködert". Eine Zeitlang gibt das Mädchen dem Drängen der Eltern nach und trifft sich mit Gamlin, aber Mylenes Gedanken sind nur bei "Fire Bomber" und Basara...

Deren Karriere steigt geradezu kometenhaft an, obwohl Basara sich bei den Plattenfirmen und Produzenten nicht gerade diplomatisch verhält: So schmeißt er z.B. einfach die Aufnahmesession für die erste Platte hin, weil ihm "Live-Musik lieber ist". Mylene und Basara spielen schließlich sogar die Rollen von Minmei und Hikaru in einem Remake von "Macross - The Movie"!! (Max und Milia spielen sich in dem gleichen Film selbst). Die Lage spitzt sich zu, als es den Varauta gelingt, City Seven räumlich von Battle Seven zu trennen (sozusagen "wegzubeamen"). Bürgermeisterin Milia versucht verzweifelt, in TV-Übertragungen der Bevölkerung Mut zu machen (und vor allem eine Panik zu vermeiden), während Max in Battle Seven daran arbeitet, zurück zu City Seven zu gelangen. Die Raumstation ist zum Glück nicht ganz so schutzlos, wie die Varauta dachten: schließlich sind Fire Bomber ja auch noch da... Soweit das erste Drittel der Serie, die weiteren Episoden halten noch eine ganze Menge Überraschungen bereit, aber wir wollen ja nicht zuviel verraten...





MACROSS SEVEN - THE MOVIE: THE GALAXY IS CALLING ME

30 min., 1995

Basara ist wieder einmal allein unterwegs und macht auf einem entlegenen Planeten Station - einer Eiswüste, in der nur noch ein winziges Kaff mit ein paar hartnäckigen Siedlern, die vom Bergbau leben, übriggeblieben ist. Das Dorf wird von einer seltsamen Stimme bedroht, die in den nahen Bergen herumschreit und immer wieder Lawinen auslöst. In Begleitung eines ziemlich bescheuerten Kleinkindes, das einen Narren an ihm gefressen hat (sein Wortschatz besteht nur aus den Worten „Bomber Bomber") geht Basara der Sache nach - und stößt unerwartet auf eine verwandte Seele in Gestalt einer riesenhaften Zentraedi-Frau, die genauso an die Macht der Musik glaubt wie er selbst und hier ihre Gesangsübungen veranstaltet. Prompt liefern sich die beiden ein musikalisches Duell (... wie war das mit den Lawinen??). Aber das wahre Donnerwetter steht ihnen erst noch bevor, denn Mylene ist schon auf der Suche nach Basara - und kann bekanntermaßen extrem eifersüchtig reagieren...



Die Handlung ist zwar, zugegeben, reichlich dünn (obwohl es am Ende noch einen unerwarteten Gag gibt), aber trotzdem amüsant; das Ganze ist einfach ein Film für M7-Fans, um Spaß zu haben, nicht mehr und nicht weniger.

MACROSS SEVEN ENCORE

2x30 min., 2 Episoden, 1995

Diese Mini-OVA beantwortet einige noch offene Fragen und verrät einige Geheimnisse der regulären Serie. So erfahren wir mehr über Veffidas´ und Mylenes Kindheit und unter anderem, daß Basara der uneheliche Sohn von Ray Lovelock sein soll (hm, da hat wohl jemand mit den Altersangaben was durcheinandergebracht, denn im Artbook bei Kawamoris Character-Files wird sein Alter eindeutig mit "28" angegeben... Vielleicht war der gute Ray aber auch einfach nur extrem frühreif... wo die „Kinners" heutzutage schon jedes Jahr früher anfangen, wer weiß, wie das im Jahre 2024 ist...)

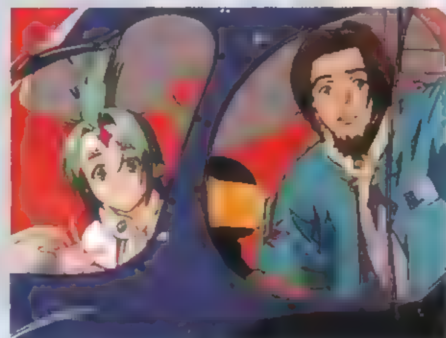
MACROSS DYNAMITE SEVEN

4x30 min., 1997.

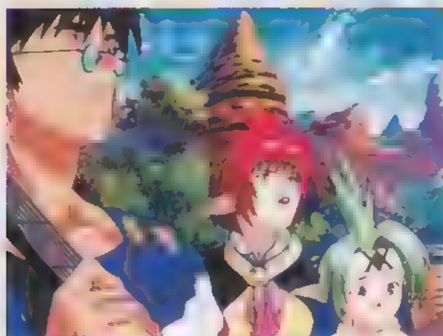
Etwa ein Jahr nach den Ereignissen von Macross Seven hat sich der mit Auszeichnung aus dem Krieg heimgekehrte Basara zwar ins Privatleben zurückgezogen, fühlt sich dort allerdings überhaupt nicht wohl. Von dem behuteten Leben gelangweilt, sucht er nach neuen Herausforderungen. Dabei verschlägt es ihn auf den entlegenen Planeten Zora, wo es einen legendären weißen Wal geben soll. Der bei einer Bruchlandung verletzte Basara wird dort von dem alten Graham und seinen beiden Töchtern Erma und Raissa aufgenommen und gepflegt. Und plötzlich ist er mittendrin in der Auseinandersetzung zwischen zwei verfeindeten Lagern, von denen eines den Weltraum-Moby Dick als Energiequelle für das eigene Raumschiff fangen will, während die andere Seite aus militanten Walschützern (Greenpeace in Outer Space) besteht. Und Graham hat auch noch eine alte Rechnung mit dem Tier offen... Der Wal wiederum hat natürlich ein ganz besonderes Geheimnis. Natürlich gibt es auch ein Wiedersehen mit dem Rest von Fire Bomber (besonders Mylene sucht verzweifelt nach dem verschollenen Basara!!) und etlichen anderen alten Bekannten...

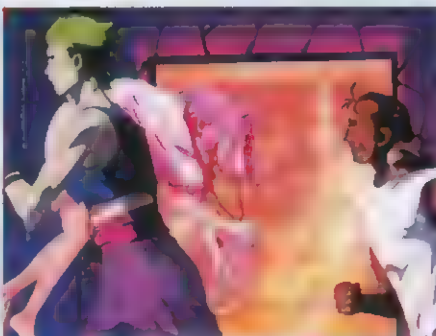
SH

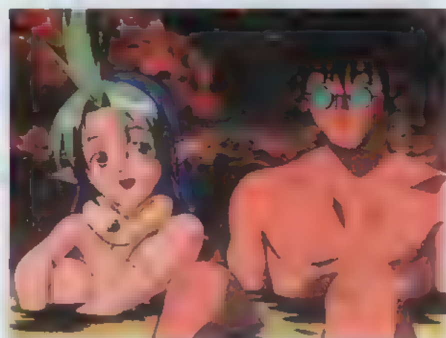
Besten Dank an Helen McCarthy und an die Protoculture Addicts!















OTAQUIZ



... Ihr habt lange genug gelitten; hier sind sie endlich - die Antworten auf unser Otaquiz aus Ausgabe 27!!
Übrigens hat es tatsächlich keiner geschafft, alles herauszubekommen (wie schon gesagt - tröstet Euch, von uns auch nicht!), aber das Quiz war ja ohnehin mehr zur Unterhaltung gedacht als als ernsthaftes Gewinnspiel. Unter den Einsendern mit den meisten richtigen Antworten haben wir trotzdem ein paar Sachen verlost, die inzwischen schon bei den glücklichen Gewinnern angekommen sein müßten. In jedem Fall hoffen wir, Ihr hattet Spaß beim Raten!!

Stufe 1: Sailor Moon und andere TV-Serien

1) Sowohl „Nadine - Stern der Seine" als auch „Die drei Musketiere" basieren auf Romanen von Alexandre Dumas (die Vorlage für „Nadine" war „La Tulipe Noire").
2) Das Geheimnis ihrer Geburt, von dem Nadine selbst lange Zeit nichts ahnt, ist, daß sie die illegitime Schwester von Marie Antoinette ist.
3) Bevor Nadia auf Jean traf und beide in das Abenteuer um „Die Macht des Zaubersteins" gerieten, war sie Artistin beim Zirkus.
4) Nadia und Jean (und natürlich King) begegneten sich zum ersten Mal anläßlich der Weltausstellung 1889 in Paris. Das Gebäude, das eigens für diese Ausstellung erbaut wurde und ursprünglich hinterher wieder abgerissen werden sollte, ist heute als Eiffelturm bekannt und spielt auch eine maßgebliche Rolle in der ersten „Nadia"-Episode.
5) Riyoko Ikedas „Lady Oscar" wurde maßgeblich von Ozamu Tezukas „Ribon no Kishi" (Der Ritter mit der Schleife; lief bei uns unter dem Titel „Choppy und die Prinzessin") beeinflußt. Tezukas Serie gilt übrigens als das erste „richtige" Shojo Manga.
6) Captain Future heißt mit bürgerlichem Namen Curtis Newton.
7) Minako Aino trat bereits, bevor sie als Sailor Venus zu den restlichen Sailor-Kriegerinnen stieß, als „Sailor V" in Erscheinung. Unter diesem Namen ist sie in „Sailor Moon" auch die Heldin einer Anime-Serie und zahlreicher Videospiele.
8) Die Graffiti in der Garage, in der Natsukawa von den „Kleinen Superstars" und seine Band immer proben, sind allesamt Titel von Beatles-Songs.
9) Sindbads Freundin Sheila ist in Wirklichkeit eine Prinzessin, die von einem bösen Zauberer in einen Vogel verwandelt wurde.
10) Die drei Schwestern in „Cat´s Eye/Ein Supertrio"versuchen durch ihre Raubzüge, die Kunstsammlung ihres verschollenen Vaters wieder zusammenzutragen, in der Hoffnung, dort einen Hinweis auf sein Verschwinden zu finden.



11) Die Serie „Heidi" war der erste eigenständige Erfolg von Hayao Miyazaki, einem der größten Regisseure der Anime-Welt (zuvor hatte er bereits erfolgreich an der Serie „Lupin III" mitgewirkt) und begründete gleichzeitig die weltweit erfolgreiche „World Masterpiece Theater"-Serie von Nippon Animation.
12) Der Weltuntergang in „Königin der 1000 Jahre" findet am 9.9.1999, um 9^{09} Uhr und 9 Sekunden statt.
13) Sowohl „Nadia" als auch „Planet der Dinosaurier" und „Willy Fog" basieren sehr lose auf Romanen von Jules Verne: „20 000 Meilen unter dem Meer", „Zwei Jahre Ferien", „In 80 Tagen um die Welt" und „Reise zum Mittelpunkt der Erde".

Stufe 1 a: Sailor Moon (für Hardcore-Moonies)

1) Perilia (Beryll), Jedyte (Jadeit), Neflite (Nephrit), Kunzit(e), Zoisit(e), Diamond, Esmeraude (Emerald = Smaragd), Zirkonia, Saphir und Rubeus (Rubin) sind alle ursprünglich nach Edelsteinen oder Halbedelsteinen benannt.
2) Es gibt keine Sailor Earth, weil Tuxedo Mask für die Erde steht (Chiba Mamoru bedeutet „die Erde beschützen"). Eine Sailor Sun gibt es nicht, weil die Sonne als „Kern" des Sonnensystems dem Mond und damit Sailor Moon den Rang ablaufen würde. Zumindest in der ersten Staffel tritt die Sonne auch noch als Brutstätte des Bösen in Erscheinung (Metallia kommt von dort und die Ausdehnung ihrer Macht korrespondiert mit den Sonnenflecken). Ein indirekter Vertreter der Sonne taucht außerdem später in Gestalt des Sonnengotts Helios auf.
3) „Sailor Victory" ist die Fortsetzung der OVA „Graduation" nach dem gleichnamigen Videospiel und hat mit Sailor Moon & Co. absolut nichts zu tun.
4) Sailor Moon hat einen heimlichen Gastauftritt als Roboter-Sklavin in der OVA-Serie „Armitage III".
5) Der maskierte Superheld, der auf einer Bühne in dem Park auftritt, in den Bunny, und Umino die deprimierte Naru schleppen, um sie aufzumuntern, nennt sich „Redman" (eine Parodie von „Ultraman").
6) Minakos Freunde aus England heißen Alan und Catherine.
7) Makoto spielt in dem Theaterstück, in dem sich Bunny und Natsumi um die Hauptrolle streiten, einen Affen.
8) Ami und Berterite tragen ihren Wettstreit in Schwimmen und Schach aus.
9) Der Dämon sitzt in Dr. Tomoes rechtem Auge.
10) Minako und Falkenauge gehen in einen „Gamera"-Film (und natürlich war es unser Fehler: Gamera ist natürlich ein Monster von Daei!! Sorry)
11) Chibi-Chibi ist im Anime der Sternenkristall von Galaxia; im Manga ist sie Sailor Cosmos, die letzte und stärkste Inkarnation von Sailor Moon, die in dieser Gestalt in der Zeit zurückgereist ist, in der die Bedrohung durch Chaos erstmals auftauchte, um der Sailor Moon aus dieser Zeit im Kampf gegen sie beizustehen.
12) Der Text zum „Sailor Star Song", dem japanischen Titelsong der 5. Staffel, stammt von Naoko Takeuchi.

Stufe 2: Deutsches und englisches PAL- und Manga-Programm

1) Der erste deutsch untertitelte Anime war „Plastic Little".
2) „WWWA" steht für „World Wide Welfare Association", der Auftraggeber des Dirty P... Verzeihung, der Lovely Angels.
3) Der Spruch „Es war nicht unsere Schuld!!" stammt nicht von der AnimaniA-Redaktion, sondern von Kei und Yuri, besser bekannt als „~~Dirty Pair~~". *Lovely Angels!!!!!! - Yuri* **Gibt gleich was auffe Fresse!! - Kei**



4) Aus der deutschen Fassung des Lupin III-Klassikers „Castle of Cagliostro" alias „Hardyman räumt auf" alias „Hardyman schafft alle" wurde die Figur des Samurai Goemon Ishikawa XIV. komplett herausgeschnitten.
5) „Robotech" wurde für das amerikanische Fernsehen aus den Serien „Macross", „Southern Cross" und „Genesis Climber Mospeada" zusammengesetzt
6) Die drei germanischen Schicksalsgöttinnen, auf denen das Trio aus „Oh My Goddess" basiert, hörten auf die Namen Urd, Verdandi (!) und Skuld.
7) „Project A-Ko" enthält unter anderem Anspielungen auf Urusei Yatsura, Fist of the North Star, Captain Harlock, Creamy Mami, Gunbuster...
8) „Gun Smith Cat" Rally Vincent fährt einen Shelby Cobra, ihr späterer Partner Riding Bean eine Eigenkonstruktion aus einem Porsche Chassis und einem Corvette Stingray Motorblock.
9) A-Ko ist die Tochter von Superman & Wonderwoman
10) Episode 1 von „Lodoss War" steht chronologisch zwischen Episode 5 & 6, da man sich damals der Finanzierung und des Erfolges des Gesamtprojektes nicht sicher war und deswegen eine actionreiche Episode auswählte, um das Budget und Publikum zu sichern.
11) Fast alle Alten Helden aus „Lodoss War" sind noch am Leben und ziemlich aktiv: Karlla, Wort, Beld, Neese und Fawn. Nur über den letzten, den Zwerg Fleebe erfährt man nichts Näheres.
12) Tenchi Muyo: Ayekas (Halb-)Bruder Yosho strandete auf der Erde und ließ sich dort nieder. Tatsächlich lebt er immer noch dort...
13) Die Cat Sisters aus „Dominion" sind an ihrem Namen und an den Ohrringen auseinanderzuhalten.
14) Das Gemälde, das Buaku in der 4. Episode von „Dominion" zu stehlen versucht, zeigt Greenpeace Crolis, die bekanntlich im Manga eine wichtige Rolle spielt.
15) In der Macross-TV-Serie müssen Rick Hunter (Hikaru) und Lisa Hayes (Misa) ein Kußchen austauschen, um den Zentraedi zu demonstrieren, was menschliche Liebe ist. Böse Falle: Im Kinofilm sind es Lynn Minmay und ihr Bruder Kofun.
16) Sowohl der Name„Priss" als auch „the Replicants" stammen aus Ridley Scotts „Blade Runner".
17) Der „First Impact" (wörtl. „erster Einschlag") war der Einschlag eines Kometen, durch dessen Folgen die Dinosaurier ausgelöscht worden sein sollen. Die Existenz des ersten Engels wurde vor der Bevölkerung geheimgehalten und offiziell als ähnlicher Kometeneinschlag ausgegeben, eben als „Second Impact".



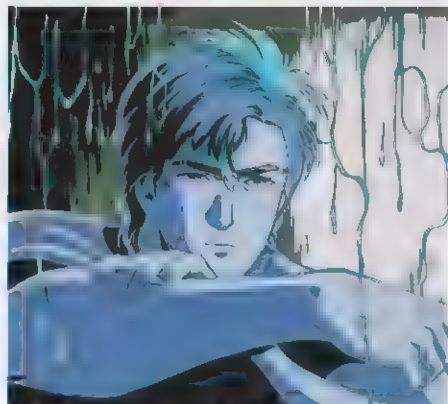
18) Die Technik, die Ryu in „Streetfighter II V" erlernt, als solche wird „Hadoko" genannt.Erst als er sie meistert und sozusagen seine persönliche Version davon beherrscht, wird von „Hadoken" gesprochen.
19) Der erste Anime mit dem Dirty Pair war „Crusher Joe - the Movie" Kei und Yuri sind in einer kurzen Szene im Hintergrund auf einer Leinwand zu sehen. Dieser kurze Gastauftritt machte viele Zuschauer so neugierig, daß bald darauf der erste „richtige" DP-Anime in Auftrag gegeben wurde.

Die Antworten zu Stufe 3 und 4 präsentieren wir Euch in der nächsten Ausgabe.



City Hunter

シティーハンター





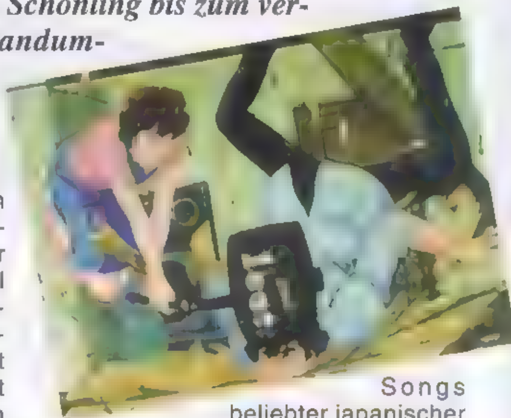
Diese umfangreiche Serie, von der die ersten zwei Staffeln (116 Episoden) kürzlich auf DF1 ausgestrahlt wurden, zählt zu den absoluten Highlights im deutschen Fernseh-Zeichentrickprogramm. „City Hunter" ist eine Parodie auf Detektiv- und Kriminalfilme, wobei vor allem James Bond & Co. hier auf die Schippe genommen werden. Der Held der Serie, Ryo Saeba, ist ein Sweeper, der sich unter dem Codenamen „XYZ" als Leibwächter, Auftragskiller oder Privatdetektiv anheuern läßt und in der Unterwelt unter dem Namen „Stadtjäger" (City Hunter) wohlbekannt und -gefürchtet ist. Gemeinsam mit seinem Partner (später einer Partnerin) und Freunden löst er Kriminalfälle wie Entführungen, Drogen-, Mädchenhandel und Erpressungen, läßt Mafia-Geschäfte auffliegen usw. Ryo lebt in Shinjuku, dem Stadtviertel Tokyos mit der höchsten Kriminalitätsrate in Japan. Das Ganze wirkt auf den ersten Blick wie ein ganz normaler Krimi, in dem viel geballert wird, die Fäuste fliegen und eine Menge zu Bruch geht (große Explosionen sind an der Tagesordnung), doch die Hauptfigur hat zwei Gesichter: Wenn es darauf ankommt, besiegt er seine Gegner (die vom schleimigen Schönling bis zum vertrockneten Geldhai variieren) im Handumdrehen - aber ansonsten ist er kindisch, verfressen und hinter jedem Rock her.

CITY HUNTER

Die insgesamt vier Staffeln umfassende TV-Serie (City Hunter, 1987/88, 51 Folgen; City Hunter II, 1988, 65 Folgen; City Hunter III, 1989/90, 13 Folgen; City Hunter ´91, 1991, 13 Folgen) entstand bei Studio Sunrise nach dem Manga von Tsukasa Hojo, den dieser 1985 nach dem Abschluß seiner Serie Cat´s Eye (die Anime-Adaption lief bei uns unter dem Titel „Ein Supertrio") begann. Insgesamt umfaßt die Serie 36 Bände, von denen 33 bisher in französischer Übersetzung vorliegen. Auch in Spanien und Italien wurden die Mangas veröffentlicht. Eine deutsche oder englische Fassung ist zur Zeit leider nicht vorgesehen.

Tatsächlich finden sich in den Animes immer wieder Anspielungen auf Studio Sunrise, deren andere Serien (Dirty Pair - in einer Szene sitzt z.B. Kei im Hintergrund in einem Café) und sogar Cat´s Eye. In Japan war City Hunter so populär, daß es als eine der ganz wenigen TV-Serien vor einiger Zeit wiederholt wurde, was dort nur sehr selten vorkommt. Ähnlich wie bei „Lupin III", mit dem Ryo gar nicht so wenig gemeinsam hat, entstehen auch immer wieder neue TV-Specials.

Der Erfolg der Serie ist dabei sicherlich auch der brillanten Synchronisation zu verdanken, die deutlich mit ganzem Herzen bei der Sache ist - Akira Kamiya, der den Ryo spricht, ist selbst dessen größter Fan, „City Hunter" für ihn wesentlich mehr als „nur" ein Brotjob, und er schafft es entsprechend, die Figur sowohl als strahlenden Helden als auch als kindischen Lustmolch glaubhaft und sympathisch wirken zu lassen. (Ein Interview mit ihm sowie eine Review der Mangas findet Ihr in Ausgabe 26.) Gleiches kann man übrigens auch von Ryos deutscher Stimme sagen, die einigen vielleicht als „Data" aus „Star Trek- The Next Generation" bekannt ist. Er macht seine Sache phantastisch!! Aber auch die übrigen Sprecher sind hervorragend ausgewählt, tragen ihre Rollen glaubhaft vor und schaffen es sogar (größtenteils) die japanischen Namen korrekt auszusprechen. (... war das nicht Worf in der einen Episode??) Ein Lob an die Übersetzer, die übrigens in den Dialogbüchern auch vor deftigeren Schimpfwörtern nicht zurückschrecken (wo angebracht). Kurzum: wir haben es hier mit einer der besten deutschen Adaptionen eines Animes zu tun, die bisher im deutschen Fernsehen zu sehen war. Sogar der original japanische Titelsong (zumindest der ersten Staffel) wurde beibehalten, ein weiterer Pluspunkt, zumal City Hunter wirklich einen phantastischen Soundtrack hat: Man findet hier schöne Instrumentalstücke sowie



Songs beliebter japanischer Popgruppen wie Gwinko, Psy's und TM Network. Hinzu kommt, daß die Serie hierzulande ungeschnitten (im Gegensatz zur französischen „Nicky Larson"-Fassung) und in einem außerhalb Japans nie zuvor gekannten Umfang ausgestrahlt wurde (in Spanien wurde die Serie nach nur 39 Folgen abgesetzt, da sich einige Eltern darüber beschwerten - ähnliches würde vermutlich auch einer RTL2-Ausstrahlung im Nachmittagsprogramm bevorstehen, denn für Kinder ist die Serie nun mal definitiv weder geeignet noch gedacht).

Wenn man mit Gewalt nach Kritikpunkten sucht (fällt schwer!), könnte man vielleicht sagen, daß die Animation eben die einer TV-Serie aus den späten 80er Jahren ist, d.h. es gibt zahlreiche Standbilder und manches ist nicht mehr mit heutigen Maßstäben zu messen. Aber die Stories sind dermaßen spannend, witzig und gut



erzählt, daß das wirklich nebensächlich wird. Die Charakterdesignerin der TV-Serie ist übrigens Sachiko Kamimura, die auch die Charaktere von ARSLAN SENKI (HEROIC LEGEND OF ARISLAN) für den Anime umgesetzt hat. Das fällt besonders auf, wenn man Ryo mit Daryoon aus ARSLAN SENKI vergleicht. Wenn Ryo 'mal ausnahmsweise ernst ist, sehen die beiden sich zum Verwechseln ähnlich. Aber auch an Kenshiro aus „Fist of the North Star" fühlt man sich manchmal erinnert - nicht unbedingt ein Zufall, zumal Akira Kamiya auch diese Rolle übernommen hat.



Hier die wichtigsten Personen dieser Animes:

RYO SAEBA

Wie schon erwähnt, kann er an keiner Frau vorbeigehen, ohne sie anzubaggern. Ryo stellt sich dabei ziemlich dämlich an: Er rennt hinter ihnen her und brüllt "Mokori", was ein japanischer Slang-Ausdruck für „Erektion" ist. (In der deutschen Version wurde dies meist durch irgendwelche Sprüche ersetzt, nur in einer oder zwei Episoden wird tatsächlich der Ausdruck „Mokori" übernommen. In einer Folge werden Ryos Anbagger-Fähigkeit bzw. Potenz sowie sein „bestes Stück" dann noch mit „Mokoni" bezeichnet, was wohl auch daher kommt.) Doch für seine plumpen Annäherungsversuche erntet er regelmäßig eins mit dem Hammer (und das im wahrsten Sinn des Wortes!). Besonders seine Partnerin Kaori ist darin eine Spezialistin.



Ryo hat schwarze (im Manga manchmal braune) Haare und ist 1,91 m groß. Sein genaues Alter und seine Herkunft sind unbekannt. (Kaori hat es radikal - und sehr zu Ryos Entsetzen - auf 30 festgelegt.) Er verlor seine Eltern im Alter von ca. 10 Jahren bei einem Flugzeugabsturz über Südamerika. Ryo, der als einziger überlebte, kann sich seitdem nicht mehr an seine Vergangenheit erinnern. Söldner fanden ihn und machten ihn zu einem Mitglied ihrer Truppe (mit einer Droge, durch die Menschen zu gefühllosen Kriegsmaschinen werden). Sein Rivale Meeresgeist besiegte ihn trotzdem, und Ryo wurde nach einer Entziehungskur wieder normal. Seitdem sind die beiden dicke Freunde. Ryos Lieblingswaffe ist ein Colt, Marke Python 357 Magnum. Er ist ein As in allen Kampftechniken und ein ausgezeichneter Schütze. Durch seinen Ruf in der Unterwelt - Gangster zittern schon, wenn sie nur den Namen „City Hunter" hören - ist er einer der besten Sweeper Tokios, doch da er nur schöne Frauen als Kunden akzeptiert, ist er fast immer pleite. Sein offizieller Beruf ist Straßenkehrer! Er mag Kaori sehr, aber er würde es nie zugeben aus Angst, daß sie dann zur Zielscheibe für seine Feinde werden könnte.



KAORI MAKIMURA

Sie hat kurze braune Haare, ist 1,70 m groß (ihr ganzer Kummer - denn sie wird ständig für einen Jungen gehalten) und ist am 31.03.1967 geboren. Sie zieht sich aber auch wie ein Junge an und benimmt sich so. Ihre Eltern ließen sich scheiden, als sie noch ein Baby war. Ihre Schwester blieb bei der Mutter und Kaori bei ihrem Vater, der zu einem Verbrecher wurde. Kaoris Vater verunglückte tödlich auf der Flucht vor der Polizei. Der Polizist Makimura rettete Kaori aus dem brennenden Auto und adoptierte sie. Ihr Adoptivbruder Hideyuki Makimura war Ryos erster Compagnon. Nach seinem Tod nahm sie seinen Platz ein und zog zu Ryo. Sie ist über beide Ohren in ihren Partner verknallt und haut ihm jedesmal, wenn er wieder hinter einer anderen hersteigt, eins mit einem überdimensionalen Hammer über. Weiß der Teufel, wo sie den immer her hat!



Auch sie kann mit Waffen umgehen und richtet ihre Gegner ganz schön zu. Leider verliert sie oft die Nerven und ballert blindlings um sich. Sie benutzt mit Vorliebe eine Bazooka.

HIDEYUKI MAKIMURA

Man sieht Kaoris Adoptivbruder nur in der ersten CITY HUNTER-Fernsehserie. Er wird erschossen, als er einen Mafia-Ring ausheben will. Seine letzte Bitte an Ryo ist, sich um Kaori zu kümmern. Hideyuki ist kleiner als Ryo, trägt eine Brille und wirkt immer etwas verschlafen und deprimiert. Er versucht ständig (erfolglos), Ryo dazu zu bringen, sich anständig zu benehmen.



MEERESGEIST (FALCON) / HAYATO IZUYUIN

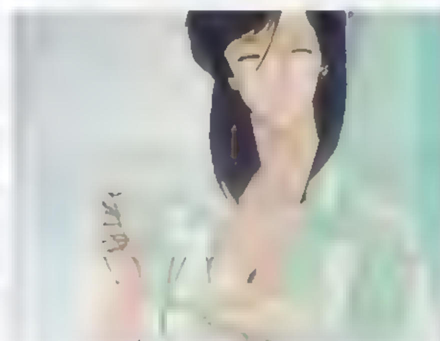
„Umibozu" wie er im japanischen Original heißt (die deutsche Fassung hat diesen Namen mit am besten übersetzt - in Frankreich heißt er „Mammut" und in Italien „Elefant"...) ist ein glatzköpfiger Riesenkerl mit Schnurrbart. Er trägt eine Sonnenbrille, da er eine schwere Augenverletzung hat, für die Ryo verantwortlich ist. Meeresgeist ist ein Experte im Fallenstellen und Bomben le-

Mit bestem Dank an DF1

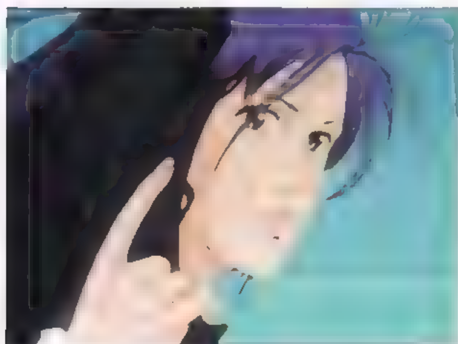


gen. Wie Ryo war er Söldner (er läuft meist in einem Tarnanzug herum) und wurde später Privatdetektiv und Killer. Obwohl er und Ryo gute Freunde sind, gibt es andauernd Krach, da Umibozu Ryos Benehmen stinkt. Sein schwacher Punkt sind Katzen, denn wegen seines Asthmas hat er einen Horror vor diesen Tierchen. Er wirkt zwar wie ein hirnloser Schläger, aber er ist gutmütig und intelligent. Außerdem ist er fürchterlich schüchtern und wird bei jeder zweideutigen Bemerkung knallrot (manchmal qualmt ihm sogar der Schädel). Den Spitznamen „Meeresgeist“ hat ihm übrigens Ryo verpaßt, früher nannte er sich „Falcon“, da sein richtiger Name auf japanisch „Falke“ bedeutet.

Saeko Nogami

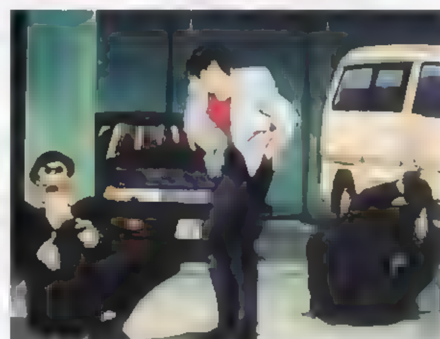


Sie hat halblanges blauschwarzes Haar und ist ca. 1,68 cm groß. Saeko hat einen hohen Rang in der japanischen Polizei inne und ist mit Wurfdolchen bewaffnet, die sie am Oberschenkel befestigt hat (... sehr zu Ryos Vergnügen). Aber auch im Umgang mit Schußwaffen und im Nahkampf ist sie sehr geschickt und benutzt ohne Skrupel ihre Reize, um ihre Ziele zu erreichen. Saeko nutzt Ryos Schwäche für schöne Frauen gründlich aus, indem sie ihm alles Mögliche verspricht, ohne dies jemals einzuhalten. Ryo versucht vergeblich, die Schulden, die sie bei ihm hat, einzutreiben. Er führt sogar Buch darüber: eine Liste, die schon mehrere Meter lang ist. Sie kontaktiert Ryo, wenn sie Hilfe in einem schwierigen Kriminalfall braucht.



Reika Nogami

Saekos jüngere Schwester hat den Polizeidienst quittiert und ein privates Detektivbüro eröffnet. Der Grund dafür ist die Ermordung ihres Kollegen durch Drogenhändler. Seit dieser Zeit ist sie den Drogenhändlern auf den Fersen und erpreßt sie, um mit diesem Geld die Familie des Verstorbenen zu unterstützen. Die Polizei hatte ihn als Versager abgestempelt und zahlt seiner Familie keine Rente. Reika versucht anfangs, sich Ryo zu angeln, doch als sie Kaoris Gefühle für ihn bemerkt, läßt sie es bleiben und beginnt ihn zu manipulieren wie ihre Schwester.



Miki

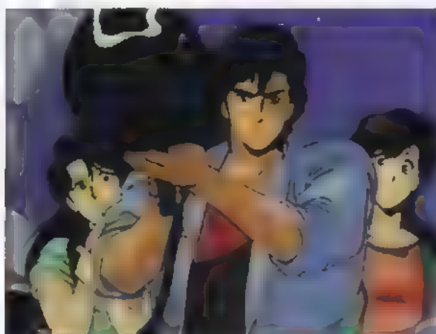
Sie hat langes schwarzes Haar. Von Kindheit an ist sie in Meeresgeist verliebt, der sie zur Söldnerin ausgebildet hat. Sie hatte große Mühe, den schüchternen Kerl dazu zu bringen, zuzugeben, daß er sie auch mag. Hier hat Ryo den beiden viel geholfen. In den späteren Folgen übernehmen Miki und Umibozu das Café Cat´s Eye und er gibt seinen Job als Detektiv auf (...die Kellnerschürze sieht an ihm einfach zum Brüllen aus!!)

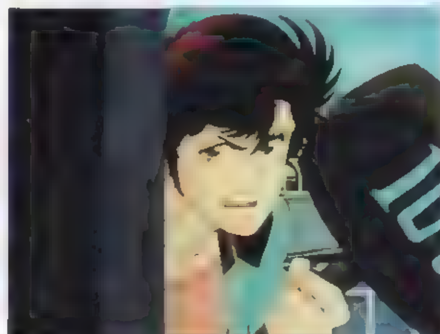
City Hunter Specials und Filme:

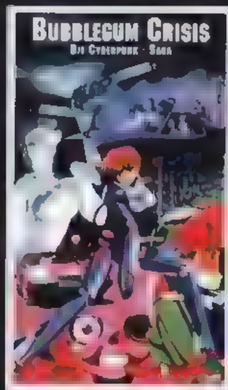
Neben der TV-Serie sind in Japan ein Kinofilm unter dem Titel Ai to shukumei no Magnum (“Magnum of Love and Destiny” - 87 Min., 1989) sowie etliche TV-Specials erschienen. Bekannter ist der Name „City Hunter“ hierzulande allerdings durch den gleichnamigen Realfilm mit Jackie Chan. Obwohl diesen fast niemand unter den eingefleischten City Hunter-Fans mochte (einschließlich Akira Kamiya und Jackie Chan selbst), gibt er die chaotische Slapstick-Seite der Serie doch ziemlich gut wieder. Gleichzeitig wird jedoch auch deutlich, wieviel die Animes und Mangas der ausgewogenen Mischung aus Slapstick und Ernst zu verdanken haben - Ryos Auftritte als strahlender Held mögen in sich genauso übertrieben sein wie die Sabberanfälle angesichts eines Büstenhalters, aber sie sind ein wichtiges Gegengewicht, das die Serie davor bewahrt, ganz in die alberne Klamotte abzugleiten, während gleichzeitig die ernste Action-Story durch das Chaos immer wieder aufgelockert und die Helden durch ihre Schwächen sympathisch gemacht werden. Es spricht für sich, das in ähnlich realistischem Zeichenstil gehaltene, aber nur ernste Serien wie Crying Freeman oder Sanctuary längst nicht so große internationale Beliebtheit erlangten wie City Hunter. Wer kein DF1 hat, kann übrigens auf das US-Release der kompletten Serie, das irgendwann erfolgen soll (Erscheinungstermine sind noch keine bekannt) , warten. Da in diesem auch die Kinofilme und TV-Specials mit enthalten sein sollen, dürfte es aber auch für alle Ryo-Fans, die durch die Pay-TV-Ausstrahlung gewonnen wurden (... ein, zwei Folgen und Du bist süchtig!!), interessant sein. Falls DF1 nicht vielleicht doch noch die restlichen Episoden und Specials einkauft... Ein deutsches Videorelease bzw. eine Ausstrahlung im „Free TV“ ist zur Zeit nicht vorgesehen

SH/IK

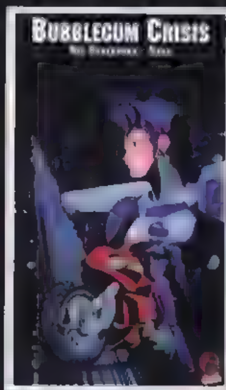




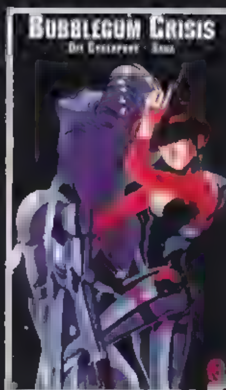




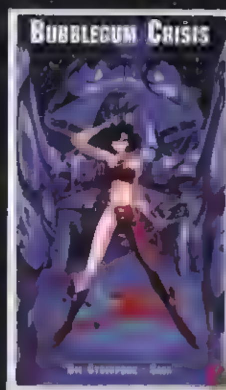
Vol. 2 (Eps. 1 & 2)
Nr. OVA 4004
FSK 16, 100 min.
49,95 DM



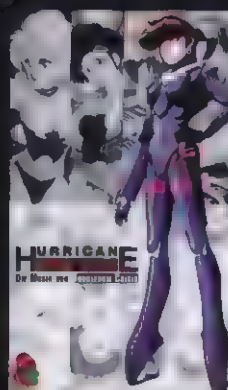
Vol. 2 (Eps. 3 & 4)
Nr. OVA 4006
FSK 16, 90 min.
49,95 DM



Vol. 3 (Eps. 5 & 6)
Nr. OVA 4011
FSK 16, 100 min.
49,95 DM



Vol. 4 (Eps. 7 & 8)
Nr. OVA 4015
FSK 16, 100 min.
Limited Edition
49,95 DM



Hurricane Live 2032
Music Edition
Nr. OVA 4003
FSK 16, 40 min.
19,95 DM



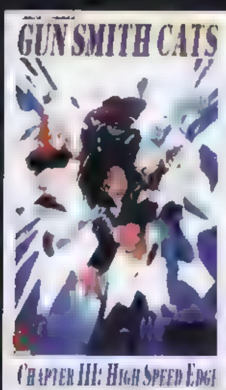
Hurricane Live 2033
Music Edition
Nr. OVA 4008
FSK 16, 40 min.
19,95 DM



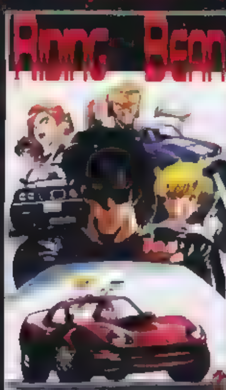
Chapter 1
Nr. OVA 4017
FSK 16, 35 min.
29,95 DM



Chapter 2
Nr. OVA 4018
FSK 16, 35 min.
29,95 DM



Chapter 3
Nr. OVA 4019
FSK 16, 35 min.
29,95 DM



Riding Bean
Nr. OVA 4005
FSK 16, 55 min.
39,95 DM



Plastic Little
Nr. OVA 4002
FSK 16, 55 min.
39,95 DM



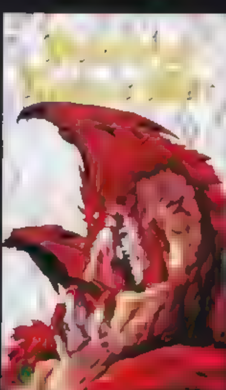
Macross - The Movie
Nr. OVA 4010
FSK 16, 120 min.
39,95 DM


Vol.1 (Episode 1-3)
Nr. OVA-4040
FSK 16, 90 min.
49,95 DM


Vol.2 (Episode 4-6)
Nr. OVA-4041
FSK 16, 90 min.
49,95 DM



Vol.3 (Episode 7-9)
Nr. OVA-4042
FSK 16, 90 min.
49,95 DM


Vol.4 (Episode 10-13)
Nr. OVA-4043
FSK 16, 120 min.
49,95 DM

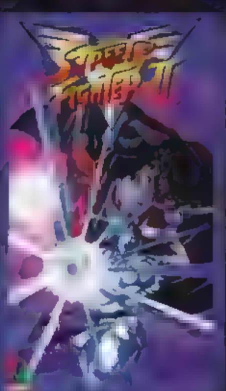


Director's Cut
Nr. CPM 001
FSK 16, 55 min.
39,95 DM



Death Force
Nr. CPM 002
FSK 16, 55 min.
39,95 DM


TV Box 3
(Episode 16-22)
Nr. OVA-4024
FSK 16, 210 min.
59,95 DM



TV Box 4
(Episode 23-29)
Nr. OVA-4026
FSK 16, 210 min.
59,95 DM



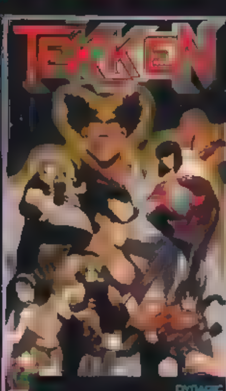
Reedition 1
(Episode 1- 5)
Nr. OVA-4021
FSK 16, 150 min.
49,95 DM



Reedition 2
(Episode 6-9)
Nr. OVA-4023
FSK 16, 120 min.
49,95 DM



Reedition 3
(Episode 10-13)
Nr. OVA-4025
FSK 16, 120 min.
49,95 DM



Tekken
(Episode 1 & 2)
Nr. OVA-4044
FSK 16, 60 min.
39,95 DM

A.C.O.G. präsentiert das exklusive deutsche Anime-Programm in ungekürzter Originalfassung!



Devil Hunter Yohko
Vol. 1 (Eps. 1-3)
Nr. OVA 4000
FSK 16, 111 min.
49,95 DM

Yohko 4 - ever Music Edition
Nr. OVA 4009
FSK 16, 30 min.
19,95 DM

Devil Hunter Yohko
Vol. 2 (Eps. 5 & 6)
Nr. OVA 4001
FSK 16, 100 min.
49,95 DM

Lily C.A.T.
Nr. OVA 4007
FSK 16, 80 min.
29,95 DM

ICZER ONE — NEU!

Iczer One
Vol. 1)
Nr. OVA 4029
FSK 16 (beantr.),
55 min.

ICZER ONE

Iczer One
Vol. 2
Nr. OVA 4030
FSK 16 (beantr.),
55 min.

Big Wars
Nr. CPM 003
FSK 16, 75 min.
29,95 DM

Bounty Hunter
Nr. OVA-4014
FSK 16, 55 min.
29,95 DM

EVANGELION — NEU!

Evangelion 0:1
(Episode 1-4)
Nr. OVA 4150
FSK 16, 120 min.
49,95 DM

DYNAMIC — PIONEER

Ab sofort auch Bestellung per Kreditkarte möglich:

VISA — EUROCARD — American Express

Außerdem erhältlich:

deutsche Synchro:

- Akira
- Appleseed
- Battle Angel Alita
- Doomed Megalopolis Vol. 1 - 4
- El Hazard Vol. 1 - 4
- Ghost in the Shell
- Moldiver Vol. 1 - 3
- Patlabor - The Movie 1
- Patlabor - The Movie 2
- Streetfighter II - The Animated Movie
- Tenchi Muyo Vol. 1
- Venus Wars
- Wind of Amnesia
- Wings of Honneamise

deutsche Untertitel:

- Armitage III Vol. 1 - 2
- Green Legend Ran (Perfect Edition)
- Phantom Quest Corp. Vol. 1 & 2
- The Hakkenden Vol. 1 - 4
- Otaku (Dokumentation ,180 min.)

Zahlungs & Lieferbedingungen:



- Lieferung erfolgt versandkostenfrei nur gegen Nachnahme (zzgl. 3,- DM ZK-Gebühr) oder Vorkasse (Kreditkarte) im stabilen Sicherheitskarton per Postversand.
- Bei Kreditkartenbestellungen benötigen wir Ihre 16-stellige Kartennummer und das Verfalldatum.
- Bei schriftlichen Bestellungen geben Sie bitte immer Ihre Telefonnummer für etwaige Rückfragen mit an.
- Nutzen Sie unseren kostenlosen Vorbestellservice.
- Teillieferungen, falls nicht anders gewünscht und soweit notwendig, nehmen wir erst ab 70,- DM vor.
- Rücksendungen bitte nur nach telefonischer Absprache, unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Aufwandsentschädigung in Höhe von 30,-DM.
- Kein Mindestbestellwert! Bei einem Bestellwert von unter 70,- DM müssen wir jedoch leider eine Handlingkostenpauschale in Höhe von 12,- DM berechnen.
- Änderungen und Irrtümer vorbehalten! Ladenpreise können variieren!
- Händleranfragen willkommen!
- **EG Auslandskunden können nur per Kreditkarte beliefert werden.**

Bei einem Bestellwert unter 200,-DM müssen wir leider eine Handlingpauschale von 15,-DM berechnen.

Anime Connection Of Germany

Postfach 26
57647 Hirtscheid

Tel. 02661 / 9494 70 & 71
Fax: 02661 / 9494 73
24h - Hotline: 02661 / 9494 17

Fanclubs stellen sich vor:



Diesmal wollen wir diese Seite einem ganz besonderen Thema widmen: dem Offiziellen Sailor Moon Fan-Club:

Als ich den Leserbrief von Sara in AnimaniA 28 gelesen habe, mußte ich Euch einfach schreiben. Auch bei mir kam plötzlich ein Brief von dem „Sailor Moon Official Fan-Club" ins Haus geflattert. Da ich riesengroßer SM-Fan bin, habe ich - nach langer Überlegung! - mich dafürr entschieden dort mitzumachen. Als dann nach etlichen Wochen endlich ein Brief mit der Membership-Card kam, war ich natürlich absolut happy. Allerdings war dieser doch sehr enttäuschend. Diese sogenannte „Membership-Card" besteht lediglich aus stinknormalem Papier und man muß sie sogar noch selber ausschneiden. Außerdem sind die Sticker nur 4 Logos des Fanclubs. Eine einzige Enttäuschung!!! Von den Infobriefen ganz zu schweigen!!! Und jetzt der Hammer: Die T-Shirts und Sweatshirts (die eh schon teuer genug sind) bekommt man jetzt sogar mit einem Episodenführer. Wow! Einfach toll! Ein echter SM-Fan kennt diese bereits aus dem Comicmagazin. Ich kann nur jedem raten, es sich tausendmal zu überlegen, ob er dort beitreten will.

Bye, Eure Miho

Hallo liebe AnimaniAcs,
ich habe ein riesengroßes Problem: Ich wohne ert seit zwei Jahren in Deutschland und habe Angst einem Club beizutreten (weil ich Angst habe, daß mich jemand wegen meiner Sprachfehler auslacht). Ich bin riesiger SM-Fan und kaufe alle zwei Wochen das Comicmagazin. In Nummer 17 war ein Gutschein für den „Sailor Moon Official Fan-Club" dabei und weil ich dachte, daß mich dort niemand auslacht (weil dort Erwachsene sind), habe ich einen Brief geschrieben. Nach drei Tagen habe ich Antwort bekommen und da stand, daß ich erst 10,- DM bezahlen muß. Dies habe ich auch gemacht, aber nach einer Woche kam wieder ein Brief mit dem gleichen Inhalt (also nochmal 10,- bezahlen). Ich habe ihnen aber diesmal keine Antwort geschrieben. Als ich die AnimaniA 27 gelesen hatte, war mir klar, daß es sich bei dem Club um ein Fan-Abzock handelt. Ich danke Euch, daß Ihr die Fans vor solchen Clubs warnt. Ich war froh, daß ich keine Antwort mehr von diesem Club bekam, aber nach 2 Monaten kam ein Brief, in dem stand (ups, ich lege ihn lieber bei!).
Was soll ich tun? Kann ich noch aussteigen oder bin ich gezwungen dabeizubleiben und diese „tollen" Sachen zu kaufen? Ich stecke wirklich in der Klemme. Bitte lasst schnell von Euch hören.
P.S. Auf der Membership-Card haben sie sogar mein Geburtsdatum falsch geschrieben.

Antonia K.

Hallo AnimaniA-Team,
in Ausgabe 27 habt Ihr vor dem Offiziellen Sailor Moon Club Deutschland gewarnt, und in der letzten Ausgabe (28) handelte ein Leserbrief davon. Ich selbst habe auch Post von diesem Club bekommen (am 31. 12. 1998). Ich habe mich riesig gefreut. Gleich am nächsten Dienstag schickte ich die 10,- DM in Briefmarken ab (Mann, muß ich blöd gewesen sein). Einen Monat und einen Tag später bekam ich den zweiten Brief(!). In ihm war ein Club-Ausweis, der nur aus normalem Papier bestand und nicht aus Plastik. Das könnte man doch erwarten, wenn die Preise bei ihnen so hoch sind (Außerdem bekommen Clubmitglieder die Videos und MCs und CDs um ca. 5 - 10 DM billiger.) Der sogenannte „Sailor Moon Letter" ist bisher auch noch nicht in meinem Briefkasten gelandet. Vielleicht kommt er ja im April, da mein Clubausweis ab Februar ist und dieser Letter alle zwei Monate kommen soll (zweifel, zweifel). Könntet Ihr mir nicht einen Sailor Moon-Club empfehlen, der mich nicht pleite macht? (...)

Eure Anita D.

Allein diese Resonanz zeigt doch, daß wir nur zu Recht vor dem „Sailor Moon Official Fan Club" gewarnt haben. Wir haben diese Briefe ausgewählt, um Euch damit einen Überblick zu geben, was uns hier an Kommentaren zu diesem Fan-Club erreicht. Ich weiß nicht, ob wir jetzt froh darüber sein sollen, daß wir mit unserer ersten Meldung (NewsNet AnimaniA 27) recht behalten haben oder ob wir traurig sein sollen, daß mit gutgläubigen Fans auch heute noch so umgesprungen werden kann.

♥ WELCOME

[redacted]

... SORRY ...
[redacted]

... Membership-card ...

[redacted]

Februar 200?

CLUBAUSWEIS

Übrigens haben wir uns total gefreut, daß Ihr unser Club-T-Shirt und auch das Club-Sweat-Shirt so toll findet. Wir finden auch, daß das wirklich ein Zeichen dafür ist, daß man zum Official Sailor Moon Fan-Club gehört (das wird bestimmt Klasse, wenn wir bei einem Clubtreffen alle die Shirts und Sweater tragen.

Wir möchten uns auch noch ganz herzlich bei all den großen Talenten bedanken, die uns unglaublich schöne Bilder gemalt haben, keiner aus unserem Team kann so toll malen - Wie kann man das bloß lernen?
Wir freuen uns schon auf den nächsten Brief!

Ganz liebe Grüße sendet Dir liebe [redacted]

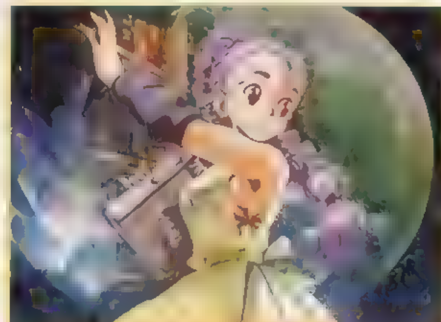
Yoshiko

Yoshiko & das Sailor Moon Team!

PS: Wenn Du jetzt noch ein Club-T-Shirt (34,95 DM + 9,50 DM Versandkosten) oder Club-Sweat-Shirt (39,95 DM + 9,50 DM Versandkosten) haben möchtest (Du kennst sie ja aus der Broschüre), bekommst Du sogar gratis einen tollen Episodenführer (darin sind alle Staffeln, bzw. alle Episoden enthalten und werden beschrieben) dazu. Unsere Telefonnummer: 040-898 00-0 oder Telefax: 040-898 00-10



Jedenfalls lag die Vermutung eines nur am Geld interessierten Clubs nahe, da wir ja schon mit dem vor Jahren in der Versenkung verschwundenen „Manga Club" sehr schlechte Erfahrungen gemacht hatten. Damals wurde allerdings noch ein Versandhandel mit hineingezogen, der völlig zu Unrecht die Suppe (sprich: enttäuschte Fans) auslöffeln durfte, die sich die Firma Tollhaus eingebrockt hatte. Da bin ich doch mal gespannt, auf wen sie diesmal die Schuld schieben werden, wenn sie sich diesmal ganz alleine in die Ecke manövrieren...
Wir können dazu nur folgendes sagen: Ihr braucht nichts zu kaufen, wenn Ihr nicht wollt. Man kann Euch schließlich nicht dazu zwingen, irgendwelche Merchandise-Artikel (wie T-Shirts, etc.) zu erwerben.
Wenn Ihr natürlich aus dem Club austreten wollt, müßte eigentlich eine kurze Nachricht genügen (was allerdings nicht heißt, daß man dadurch auch das Geld zurückbekommt). Mehr wollen wir an dieser Stelle nicht sagen, sonst heißt es irgendwann einmal wir würden die Leser gegen den Fanclub aufhetzen... Und das wollen wir ja schließlich nicht!



BESCHWERDEN!

Wir sind froh, sagen zu können, daß trotz unserer Aufrufe, uns Eure Erfahrungen mit Fanclubs zu schildern, bisher - mit Ausnahme des 1. Offiziellen Sailor Moon Fan Clubs - so gut wie keine Beschwerden bei uns eintrafen, was bedeutet, daß die meisten Clubs doch unterm Strich ihre Sache sehr gut machen. Die wenigen Beschwerden, die dennoch eintrafen, haben sich inzwischen fast alle als Mißverständnisse entpuppt. Die meisten beschwerten sich lediglich darüber, daß sie von ihrem Club so selten zu hören bekommen und Ihre Mitgliedsbeiträge zum Fenster herausgeschmissen sahen. Bitte bedenkt doch, daß die Betreiber eines Clubs meist Schüler oder Studenten sind, die auch noch andere Verpflichtungen haben, und sich ganz einfach nicht 24 Stunden täglich um ihren Club kümmern können (auch wenn sie es gerne wollten)! Daher kann es durchaus mal vorkommen, daß manche Mitglieder wochenlang (in Einzelfällen auch monatelang) keine Antwort bekommen.

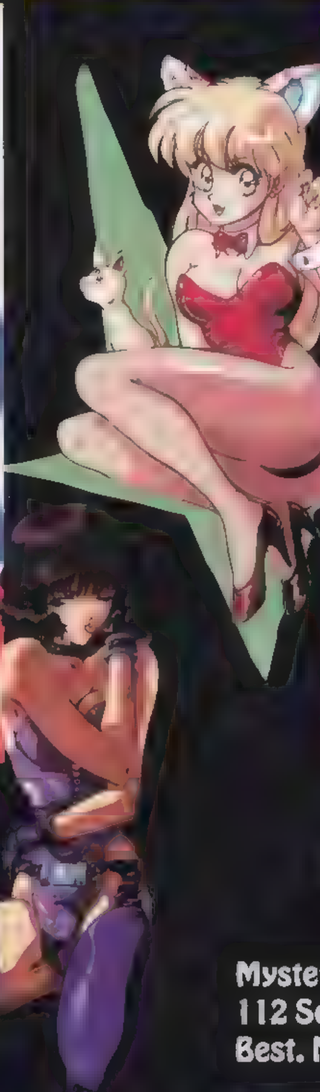
LE

... süß und sexy

Artbooks für Erwachsene



Countdown
96 Seiten, 66 in Farbe, Poster
Best. Nr. 066 DM 66,00

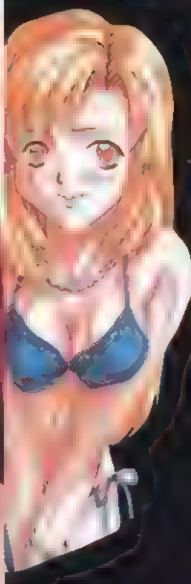




Mon Mon: Candy
104 Seiten, 80 in Farbe
Best. Nr. 009 DM 66,00

Harmony
128 Seiten,
durchgehend farbig, Poster
Best. Nr. 068 DM 66,00





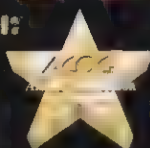
Mystery of Nonomura Hospital
112 Seiten, 64 in Farbe, Poster
Best. Nr. 067 DM 66,00





GLEICH BESTELLEN BEI:

Altersnachweis erforderlich!!



A.C.O.G.
ANIME CONNECTION OF GERMANY
POSTFACH 26
57647 HIRTSCHEID

02661 / 9494 70 & 02661 / 9494 71
(MO-FR 10:00 - 13:00H UND 14:00 - 18:30H)
FAX: 02661/949473
24-H-INFO-HOTLINE: 02661/949417

Lieferung erfolgt versandkostenfrei gegen Nachnahme zzgl. DM 3,- NN-Gebühr oder Vorkasse (Euroscheck, Kreditkarte). Kein Mindestbestellwert, bei einem Bestellwert unter DM 70,- müssen wir jedoch DM 13,- Handling-Pauschale (Ausland: DM 16.-) berechnen. Auslandbestellungen nur per Kreditkarte.

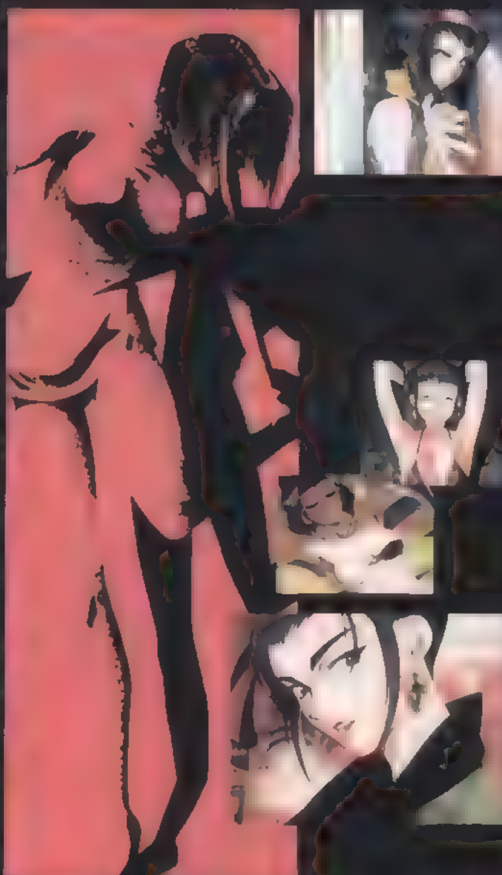
COWBOY BEBOP

Jazz Ager, Hippies, die Lost Generation zwischen den zwei Weltkriegen, Beatniks,Rocker, Punks, Hacker, Streber, Liebende, Generation X... wie auch immer man sie nennen mochte, es gab zu allen Zeiten Außenseiter in unserer Gesellschaft, die sich nicht den herrschenden Regeln unterwerfen wollten.
Viele wurden später als Pioniere bewundert, die der Menschheit Neues erschlossen, Dinge in Bewegung brachten. Einige gelten nach wie vor als gesetzlose Anarchisten und Gefahr für die Allgemeinheit. Doch letztendlich sind es immer die überschwengliche Musik, die ihr Lebensgefühl verkörpert, und die Unabhängigkeit, eine andere Meinung zu vertreten als die breite Masse, die diese Menschen von der Gesellschaft unterscheiden.



Wir schreiben das Jahr 2071. Es gibt längst keine individuellen Nationen mehr. Die Menschheit ist zu einer einzigen neuen Gemeinschaft verschmolzen, eine bunte Mischung aus Rassen und Völkern, die sich zu den Sternen ausbreitete - und die ebenfalls vermischten Vorstellungen von Recht und Freiheit, Gewalt, Gesetz und Ungesetzlichkeit mit sich nahm. Neue Gesetze entstanden - und eine neue Generation der Gesetzlosen, die man die „Cowboy Bebops" nannte...
(Covertext der japanischen DVD).

Im 21. Jahrhundert hat die Menschheit die verschiedenen Planeten unseres Sonnensystems besiedelt. Zwischen diesen kann man sich mit Hilfe sogenannter Gates sehr schnell fortbewegen. Leider werden diese Gates auch von gesuchten Kriminellen genutzt. Man stelle sich vor, wie schwierig es bereits ist, einen flüchtigen Verbrecher auf der Erde zu finden - wie sieht es dann erst bei Hunderten von Planeten aus...!?
Zum Glück gibt es das Raumschiff „Bebop" und seine Kopfgeldjäger-Crew, die die ständig wechselnden Antagonisten dingfest machen, die über die Nachrichten- und Informationssendung für Kopfgeldjäger „Big Shot" gesucht werden. Ihre Abenteuer werden in der TV-Serie „Cowboy Bebop" geschildert.
Die qualitativ sehr hochwertige Serie besteht aus 26 Folgen, von denen zunächst aber nur 12 ausgesuchte Teile und ein Special (Session XX, als 13. Episode) im japanischen Fernsehen liefen. Die Resonanz war so groß, daß man sich überlegte, die ungekürzte Serie auf einem späteren Sendeplatz via Satellit (= Pay-TV) auszustrahlen. Obwohl die Atmosphäre in „Cowboy Bebop", eine merkwürdige Kombination aus Vergangenheit und Zukunft, recht düster ist, wird sie durch humoristische Einlagen aufgelockert und erinnert manchmal stark an Lupin III. Die Settings sind phantastisch, die Animationen von extrem hoher Qualität und die Computergrafiken passen sich harmonisch ins Gesamtbild ein. Die einzelnen Episoden sind mehr oder weniger in sich abgeschlossen, ein bißchen wie Kurzfilme, und die Stories basieren stark auf den Charakteren, ihrer unterschiedlichen Herkunft und Lebensweise. Die Dialoge sind kurz und prägnant, ohne überflüssiges Blabla, und sehr vieles kommt einfach durch die Bilder herüber. Das Ergebnis ist eine visuell beeindruckende, actionreiche Serie, die zu Recht zu einem der absoluten Geheimtips der letzten Zeit zählt.
RL



Die Soundtracks

...kurz danach wurde es Bebop genannt...

Die Musik spielt eine wichtige Rolle in „Cowboy Bebop" insofern, daß sie wesentlich zur Atmosphäre der Serie beiträgt. „Bebop" beschreibt eine in den 50er und 60er Jahren unter den Beatniks und Bohemiens sehr populäre Jazzrichtung, die sich deutlich vom traditionellen Swing/Foxtrott/Big Band Sound der frühen 20er-40er Jahre abhebt. Bebop ist im Vergleich mit anderen Jazzrichtungen eher kühl und gelassen, aber dennoch als leidenschaftlich-feurig zu bezeichnen.

Yoko Kanno (Macross Plus, Sharon Apple etc.) hat mit der Gründung ihres Jazz-Ensembles „Seatbelts" eine völlig neue Richtung in ihrer musikalischen Karriere eingeschlagen. Sie löst sich vom bisheri-



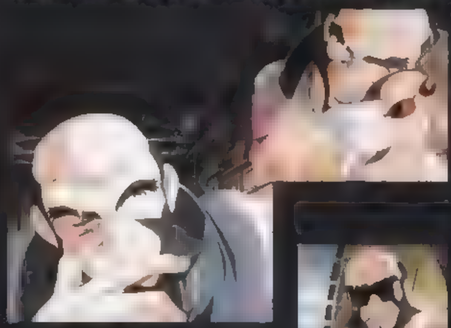




gen Rock-Pop/Musical Style und legt mit den drei bisher erhältlichen Soundtracks: „Original Soundtrack 1", „Vitaminless" und „Original Soundtrack 2 - No Disc" eine gute Mischung von Soul, Blues, Hip Hop, Jazz, Rock-Pop, Western und Folk hin, unterlegt mit einschlägigen Ethno-Grooves. Ihr ist es gelungen, das Traditionelle mit der Moderne einwandfrei zu verbinden. Die Soundtracks wurden übrigens von Masahiko Minami (Sunrise Studios), dem Macher von Escaflowne produziert.

Cowboy Bebop Original ST 1
VICL-60201
(Y 3.000; Import-Preis ca. 80 DM)

Schon mit „Tank!", dem ersten Stück, wird man gnadenlos in den Bann der Serie gezogen. „Tank!" ist das Opening Theme und besticht mit einem rollenden Groove und einer donnernden Baßlinie. Man kann „Tank!", wie auch den Trailer selbst, mit bekannten Opening Themes wie z.B. „Mission Impossible" gleichsetzen. Wen schon der Vorspann zu „Gun Smith Cats" beeindruckt hat, den wird der Anfang von „Cowboy Bebop" garantiert aus den Socken hauen!







Cowboy Bebop Original ST 2
VICL-60202
(3000 Yen; Import-Preis ca. 80 DM)

Auf diesem Soundtrack sind unter anderem der Remix von „Tank! Power of Kung Food", sowie zahlreiche Ethno-Grooves zu finden. Meiner Meinung nach beeinhaltet „No Disc" einige der coolsten Stücke, wie z.B. „Live in Bagdad" und meinen persönlichen Favoriten „Green Bird", gesungen von Gabriela Robin, bei der es sich angeblich um ein Pseudonym Yoko Kannos handeln soll.

Cowboy Bebop Mini Album „Vitaminless"
VICL-60248
(Y 1.785; Import-Preis ca 70 DM)

Das Ending Theme „The Real Folk Blues", gesungen von Mai Yamane, ist leider nur auf diesem Mini-Album erhältlich. Die meisten der sieben weiteren Songs sind entweder auf dem ST 1 oder 2 zu finden. Trotzdem ist alleine dieser Song es schon wert, sich das Mini Album zuzulegen. Rhythm n Blues pur, Ray Cooder (Crossroads) und Miles Davis lassen grüßen.

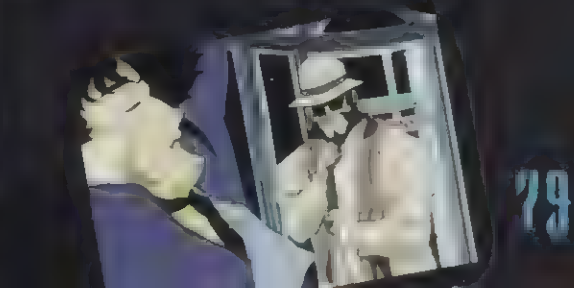
Im April 1999 werden der „Original Soundtrack 3" und der „Cowboy Bebop Mix" veröffentlicht. (Anm. d. Red. Die Soundtrack-CDs sind nur als Japan-Importe entweder bei den im Collector's Paradise inserierenden Händlern, bei ACOG oder über japanische Buchhandlungen zu beziehen.)

Desweiteren gibt es noch zwei Manga-Adaptionen und ein Playstation-Spiel. Der Original-Manga von Kain Kuga, auf dem die Serie basiert, lief unter dem Namen „Shooting Star Bebop" von Januar 1998-July 1998 im japanischen Magazin Asuka Fantasy DX. Mit der TV-Serie hat er nicht unbedingt viel zu tun, die Charaktere (besonders Spike und Ed) sehen sich auch nicht sonderlich ähnlich. Bisher sind zwei Sammelbände bei Asuka Comics erschienen; eine Übersetzung ins Deutsche, Französische oder auch Englische ist zur Zeit leider nicht vorgesehen.

Die Manga-Adaption der TV-Serie von Yutaka Nanten unter dem Titel „Cowboy Bebop" läuft seit November 1998 im Asuka Fantasy DX. Die Folgen sind, genau wie in der Serie, in sich selbst abgeschlossen und jede neue Folge behandelt einen neuen Fall. Es sieht beinahe so aus, als schließe der Manga an die TV-Folgen als fortfahrende Serie an. Von Yutaka Nanten sind bisher außerdem noch die Serien „Junk Ai" und „Higaeri Quest" erhältlich.

Das von guten 3D Grafiken profitierende Playstation Spiel (nur als Japan-Import erhältlich) ist aufgrund seiner integrierten Anime Szenen und einer großartigen Storyline empfehlenswert, obwohl sich diese nicht unbedingt an die Storyline der TV-Serie halten soll.

IKo



Die Crew

Spike Spiegel

Spike, der früher der chinesischen Mafia „Red Dragon" angehörte, hat mit seiner Vergangenheit abgeschlossen und zieht seitdem als Kopfgeldjäger mit seinen Freunden durch die Gegend. Die Herausforderung und Gefahr seiner Aufgabe genießt der 27jährige in vollen Zügen. Auch ohne Waffen ist er ein gefährlicher Gegner, denn er beherrscht Martial Arts perfekt (sein großes Vorbild ist Bruce Lee). Er hat ein starkes Gerechtigkeitsgefühl (das nicht immer mit den herrschenden Gesetzen in Eintracht steht), immer einen lockeren Spruch auf den Lippen und gerät dadurch - und durch seinen lässigen Eigensinn - immer wieder auf´s Neue in Schwierigkeiten.

Seiyuu (Sprecher): Koichi Yamadera (Ryoga, „Ranma 1/2", Sorata, „X", Jubei, „Ninja Scroll", Ryoji Kaji, „Evangelion")

Jet Black

Jet ist Spikes Partner und einer der wenigen Menschen, denen er vertraut. Früher war er bei der ISSP (Inter Solar System Police) und nutzt seine Kontakte, um an Informationen zu kommen. Er scheint der ruhigste und besonnenste der Crew zu sein. Seiyuu: Unshou Ishizuka (Jeff Bogard, „Fatal Fury", Blanka, „Streetfighter II Movie")

Faye Valentine

Faye sieht zwar aus wie 23, ist jedoch wesentlich älter: sie hat 54 Jahre im Kälteschlaf zugebracht und kann sich nicht an ihre Vergangenheit erinnern. Das temperamentvolle Mädchen mit dem Zigeunerblut ist eine Draufgängerin, liebt Glücksspiel (Vorsicht! Sie schummelt gern!), Wetten (z.B. Pferderennen) und die Schönheitspflege, ist sehr hübsch und sexy und hat einen recht gewagten Kleidungsstil. Leider hat sie hohe Schulden - vielleicht ein Grund dafür, warum sich bei ihr so viel ums Geld dreht!?

Seiyuu: Megumi Hayashibara (Ai, „Video Girl Ai", Lina Inverse, „Slayers", Ranma-chan, „Ranma 1/2", Rei, „Evangelion" u.v.m.)

Edward Wong Hau Pepelu Tivrusky IV

Ed ist ein hochintelligentes Kind, dessen Leidenschaft der Computer ist. Sie ist eine ausgezeichnete Hackerin. Sie? Ihr habt richtig gelesen, obwohl der Name männlich ist, haben wir es mit einem waschechten Mädchen zu tun (auch wenn jeder, der die 13jährige erlebt, dies bezweifeln mag). Wo Ed ist, ist Ein nicht weit. Ein ist das Maskottchen der Bebop, ein sogenannter Datenhund (Data Inu), der aufgrund eines genetischen Experiments ziemlich intelligent zu sein scheint. Seiyuu: Aoi Tada



© Sunrise

Allgemein betrachtet entsprechen die Hauptcharas nicht gerade den strahlenden Helden, wie man sie aus vielen anderen SF-Animes kennt. Sie haben Schwächen, Laster, denen sie mit Hingabe frönen (Spike, Faye und Jet qualmen wie die Schlote) und wirken oft recht durchgeknallt. Aber gerade die Tatsache, daß sie so menschlich sind, macht die Charas interessant und liebenswert.

Besonders erwähnenswert unter den Antagonisten ist der kaltherzige Vicious, eine führende Persönlichkeit der chinesischen Mafia „Red Dragon". Vicious und Spike waren damals Partner, wurden jedoch später zu Rivalen und Todfeinden. Eine nicht unerhebliche Rolle dabei spielt Julia, Spikes Ex-Freundin, die spurlos verschwunden ist. Der Abspann zeigt Eindrücke der Beziehung zwischen Julia, Spike und Vicious.

RL

Mit Dank an Tina Albrecht



Birdy the Mighty

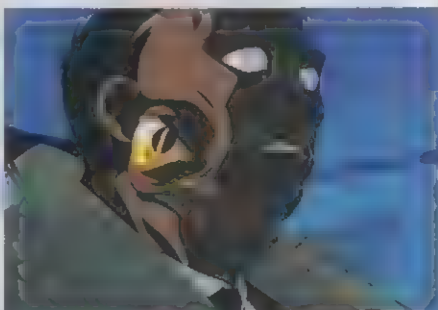
Alien meets Schoolboy - die alte, beliebte Formel für leichtverdauliche Comedy-Kost. Auch „Birdy the Mighty" von Studio Madhouse (Devil Hunter Yohko, Zetsuai, Spawn) schlägt in diese Kerbe. Das Alien hier ist Spacecop Birdy, das harte Mädel vom Dienst und der Schoolboy ist Tsutomu, ein typischer japanischer Teenager im Aufnahme-Prüfungsstress, der vor allem unter seiner relativ durchgeknallten Familie zu leiden hat. Aber nichts kann ihn darauf vorbereiten, was jetzt auf ihn zukommt...







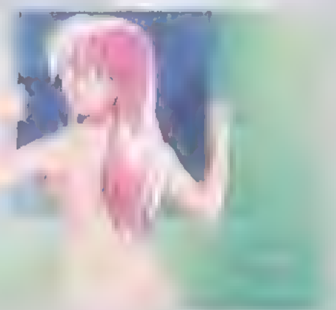
Spätabends streift der junge Tsutomu durch die dunklen Gassen - er steckt mitten im Prüfungsstress und kann nicht schlafen. Plötzlich nähert sich ein Mann, der vor etwas flüchtet. Tsutomu zeigt ihm ein Versteck, doch es hilft alles nichts - die Verfolgerin bleibt ihnen auf den Fersen. Und macht einen fatalen Fehler: Sie verwechselt Tsutomu mit dem Flüchtigen und tötet ihn. Aus Versehen. Zur Strafe verdonnern sie ihre Vorgesetzten prompt, ihren Körper fortan mit dem unschuldig umgebrachten Tsutomu zu teilen, so daß dieser mit seinem Leben weitermachen kann. Wenn auch nicht ganz so wie gewohnt... Dies bekommt er zunächst bei seiner Prufung am nächsten Morgen zu spüren: Wie ferngesteuert schreibt seine Hand alle Antworten auf´s Papier. Später gibt sich Birdy Tsutomu endlich zu erkennen und erklärt ihm die Lage. Natürlich ist der Junge nicht gerade erfreut über seine Situation, aber was will er machen? Einer von Birdys Vorgesetzten erklärt ihm via Hologramm, daß es ihnen allen furchtbar leid tut, was passiert ist, und bittet ihn, bei der Suche nach den außerirdischen Kriminellen, die Birdy auf die Erde verfolgt hat, zu helfen. Schweren Herzens stimmt Tsutomu zu - was will er auch machen? So beginnt die Jagd: zunächst auf ein eigenartiges Schleimmonster, das zunächst unverwundbar scheint - bis Tsutomo auf die Idee kommt, das Biest mit einfachem Haushaltsreiniger(!) in die Flucht zu schlagen. Dann bekommen sie es mit einigen Roboterknilchen zu tun: Dummerweise sind diese nicht erledigt, wenn Birdy sie zerlegt - und auch der Schleimer taucht wieder auf und bildet mit den Einzelteilen der Roboter eine Mecha-Spinne die die Weltraumpolizistin trotz ihres Trainings vor echte Probleme stellt...



In der zweiten Folge erfährt Tsutomo, daß er die Aufnahmeprüfung bestanden hat: im Freudentaumel umarmt er sogar seine Angebetete Natsumi. Abends plagt ihn deswegen das schlechte Gewissen und er ruft sie an; doch anstatt ihn anzumeckern bittet sie ihn um Hilfe: ein eigenartiger Kerl treibt sich vor ihrer Wohnung herum und sie ist allein zu Hause. Der Kerl stellt sich als einer der Robo-Knilche von neulich heraus und wird von Birdy vermöbelt - dennoch gelingt es ihm, Hals über Kopf (und das ist hier wörtlich gemeint!) zu fliehen. Birdy folgt ihm und kommt in eine Basis, wo sie sie von einem eigenartigen Monster angegriffen wird - eine mysteriöse Organisation hat mit Menschen Versuche angestellt und sie zu lebenden Waffen gemacht. Und Birdy ist das Testobjekt...

Man nehme das beste aus Urusei Yatsura, mische ein Prise Ranma dazu, würze alles noch mit ein paar Science Fiction Elementen und etwas Blut und voila - da ist er, der neue Anime-Hit! So, oder so ähnlich haben wohl die Leute bei Madhouse gedacht, als „Birdy the Mighty" entstand. Tja, leider ist dem nicht so. Dabei hätte aus Birdy echt mehr werden können! Immerhin ist der Regisseur kein geringerer als Yoshiaki Kawajiri, bekannt durch Wicked City, Monster City, Ninja Scroll und das Satanica Musikvideo, die Monster-Designs stammen von Yukata Izubuchi (Record of Lodoss War) - auch Studio Madhouse hat seinen guten Ruf nicht umsonst. Die Animation ist einwandfrei, bunt und flüssig, auch das Charakterdesign weiß wirklich zu gefallen - gerade Birdy ist genau die richtige Mischung aus "tough" und "cute" Bleibt also die Frage, warum „Birdy the Mighty" nicht völlig überzeugt... Das größte Problem ist wohl, daß sich der Anime nie entscheiden kann, was er eigentlich ist! Ist es nun Comedy, ist es Science Fiction, ist es Action? Man weiß nie, ob man jetzt lachen oder zittern soll... die amerikanische Synchro überzeugt auch nicht vollkommen: Birdy ist in Ordnung, auch Tsutomus Schwester ist passend besetzt, Tsutomu selber dagegen wirkt viel zu heiser und hysterisch, so daß er dem Zuschauer nach kurzer Zeit auf die Nerven geht und dieser eigentlich nur auf den nächsten Auftritt von Birdy wartet. (Wir empfehlen unbedingt die untertitelte Version!) Es ist schade, daß offenbar die Möglichkeiten der Grundidee von Masami Yuuki (Patlabor-Manga) nicht genutzt wurden. Die Idee der gespaltenen Persönlichkeit ist sicherlich nicht neu, aber richtig eingesetzt ist sie immer wieder für Lacher gut (siehe Ranma, Futaba-kun Change! u.v.m.). Leider wird dieses Potential fast völlig verschenkt, das höchste der Gefühle (comedymäßig gesprochen) ist es schon, wenn der Vater zu seinem Sohn ins Bad kommt und dort die nackte Birdy antrifft (natürlich hat sie auch die obligatorische Duschszene). Der Anime hatte sicherlich besser abgeschnitten, wenn man sich mehr auf Alltagscomedy, als auf dramatische Science Fiction Plots verlassen hätte; so bleibt Birdy ein eigenartiger Hybrid - wer obige Genres zu seinen Favoriten zählt, kann ruhig reinschauen, aber ein Muß ist Birdy auf keinen Fall - mit den erwähnten Klassikern Ranma und Lum ist man wesentlich besser beraten. Ach ja, das Schlußlied ist wieder mal etwas ganz besonderes - schräger geht´s kaum. „Birdy the Mighty" ist als US-Import auf NTSC zu haben, ein PAL-Release ist zur Zeit nicht vorgesehen.

TN



ARTBOOKS

Sailor Moon Original Artbooks

Feest Verlag, 1998/99.
ISBN 3-89343-535-2 (Band 1), ISBN 3-89343-536-0 (Band 2), je DM 49,00.
Hardcover mit Schutzumschlag, je ca. 65 Seiten, durchgehend farbig.

Das größte Ärgernis bei Artbooks war und ist die Tatsache, daß man zwar die Bilder genießen kann, auf all die hochinteressanten Interviews, Kommentare der Zeichner zu den Bildern, Hintergrundinfos etc., die die Bücher daneben noch enthalten, ohne Japanischkenntnisse meist verzichten muß (von ganz wenigen Ausnahmen mit englischem Text wie „Intron Depot" einmal abgesehen). So war es bisher auch im Fall der fünf Bücher mit Naoko Takeuchis Original-Illustrationen zu Sailor Moon - wenn man diese überhaupt bekommen konnte, denn die japanischen Originalbände sind mittlerweile restlos vergriffen und wurden teilweise schon zu Höchstpreisen gehandelt. Dank der deutschen Neuauflage dieser Bücher mit wirklich wunderschönen, teilweise in zarten Pastellfarben, teilweise in schreienden Farbkombinationen gestalteten Portraits der Sailor-Kriegerinnen und ihrer Freunde brauchen nun enttäuschte Moonies keine Schreikrämpfe mehr in Comicshops zu bekommen, wenn ihnen ein anderer das letzte Exemplar vor der Nase weggeschnappt hat (Hallo Aqua); die Bände sind zu einem für Bildbände mehr als fairen Preis inzwischen in jeder Buchhandlung zu haben oder zu bestellen. Dabei entspricht jeder Band seinem japanischen Gegenstück 1:1 (die Blätter wurden auf der anderen Seite geheftet, um die gewohnte deutsche Leserichtung beizubehalten) - lediglich die letzten acht Seiten mit Naokos Erläuterungen zu ihren Bildern wurden gespiegelt, damit die Bilder - wie in Europa üblich - rechts neben dem Text stehen und nicht links. Eine Seite wurde außerdem hinzugefügt, auf der jeweils die Texte übersetzt sind, die im Buch mitten in den Zeichnungen stehen und daher nicht an Ort und Stelle eingedeutscht werden konnten: in Band 1 sind das die kurzen Gag-Comics von Naoko (GENIAL - siehe Beispiel), in Band 2 der Überblick über alle Charaktere aus den Mangas. Auch die Druckqualität der deutschen Lizenzausgabe entspricht der der Originale. Da wir die japanischen Bücher bereits in der regulären AnimaniA und im Sonderheft 2 vorgestellt haben, gehe ich an dieser Stelle nicht mehr weiter darauf ein, und lasse einfach die hier abgebildeten Beispielseiten für sich sprechen (viele sind's zwar nicht, aber auch die Postkartenmotive stammen schließlich aus den Artbooks). Nur soviel: Jedes Buch enthält ca. 55 ganz- oder doppelseitige Farbillustrationen, sowie die schon erwähnten acht Seiten Erläuterungen. Jedes Artbook entspricht dabei einer Staffel der TV-Serie (Band 1 = Sailor Moon, Band 2 = Sailor Moon R usw.). Bisher sind zwei Bände erschienen, der dritte soll im Mai dieses Jahr erscheinen, Band 4 und 5 sind für Weihnachten '99 angekündigt. Ein Muß für jeden Sailor Moon-Fan, aber auch ein heißer Tip für alle anderen.

Sailor Moon Postkartenbuch

Feest Verlag, 1998. ISBN 3-89343-537-9
18 Postkarten, farbig. DM 14,80.

Das schmale Bändchen enthält 18 Postkarten mit den Covermotiven der 18 Sailor Moon-Mangas, natürlich ohne Logos, Schriftzüge oder sonstige „Bildstörungen". Die Druckqualität ist zum Teil hervorragend (besser als die tatsächlichen Cover!), einige wenige Motive wirken allerdings ganz leicht unscharf. Nichtsdestotrotz sind ein-fach traumhafte Bilder enthalten - sozusagen ein „Best of" aus den fünf Artbooks - und das macht das Büchlein zu einem heißen Tip für alle Fans, die sich kein teureres, großformatiges Artbook leisten können oder wollen (oder nicht auf die noch fehlenden drei Bände warten wollen... Übrigens, sorry, aber es ist keine Karte mit den Three Lights dabei). Wie auch immer, verschicken wird diese Postkarten auf jeden Fall wohl kaum jemand... höchstens an die allerbesten Freunde. Dafür werden sie bestimmt eingerahmt an zahlreichen Wänden landen...

SH

Minami Ozaki: God

Margaret Comics, 1992.

ISBN 4-08-848044-9

urspr. 1300 Yen (kein Import-Preis, da vergriffen)

64 Seiten, davon 48 Farbe, jap. Text

„God" ist eines der älteren Artbooks zu Minami Ozakis „Zetsuai / Bronze" und leider schon völlig vergriffen. (Sorry, Leute, es hat keinen Sinn, Euren Buch- oder Comichändler zu löchern: es ist nicht mehr erhältlich.) Wer dennoch unbedingt eins haben will, kann sein Glück höchstens in Frankreich versuchen, dort tauchen auf Comicmessen und in Shops (siehe Artikel in AnimaniA 26) ab und zu noch einmal ältere Artbooks auf. Natürlich ist auch das keine Garantie... Neben vielen sehr schönen Farbillustrationen enthält das Buch einige (wenige) ungewöhnliche, zum Teil verzerrte Bilder, die ein bißchen danach aussehen, als wollte man das Artbook möglichst schnell vollbekommen. Neben etlichen sehr romantischen Motiven finden sich hier auch wieder einige Motive wieder, die auf den ersten Blick etwas befremdlich wirken: blutüberströmte Charaktere, Koji als Vampir mit Reißzähnen, Izumi nuckelt verführerisch an einem Kreuz - hier muß man wissen, daß diese Symbolik für Minami Ozaki ziemlich charakteristisch ist, und darauf hindeutet, daß Liebe in dieser Story auch immer etwas mit Besessenheit und Besitzen (-wollen), Verletzen und Verletzlichkeit, und auch mit Macht zu tun hat... Auch die paar Hakenkreuze und einschlägigen Uniformen, die hier und da zu sehen sind, haben natürlich absolut nichts mit Nazipropaganda zu tun, sondern gehören zu diesem Symbolsystem (aber erklär das mal einer dem Zoll und dem Staatsanwalt...). Dazwischen werden auf drei Seiten einhundert Fragen zu Zetsuai & Bronze beantwortet (z.B. zu Artbooks, Videoclips, wie solche Titel wie „God" oder „Bronze" überhaupt entstanden sind usw.) - sehr aufschlußreich, leider aber nur, wenn man der japanischen Sprache mächtig ist. Auf den letzten sechzehn Seiten sind auf braunem Papier einige Skizzen zu sehen, die aber nicht die Personen beschreiben, sondern eher Szenenbilder oder Momentaufnahmen darstellen. Im Großen und Ganzen ein sehr schönes Artbook, von den wenigen eigenartigen Bildern einmal abgesehen. Shonen-Ai-Fans können ohne Bedenken zugreifen - leider wird es, wie schon gesagt, nicht ganz einfach sein, an das Buch heranzukommen.

RW

Yuzo Takada: Artwork

Kodansha, 1993. ISBN 957-712-347-3 (lizensierte Neuauflage von Sharp Point, China).

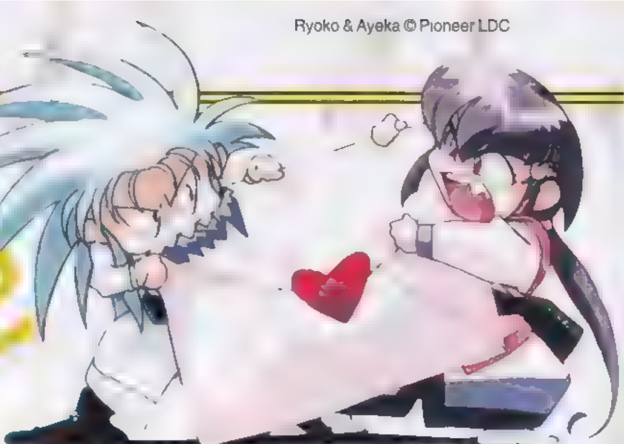
ursp. 1950 Yen (Neuauflage: 350 HK-$, Import-Preis ca. 60 DM)

106 Seiten, durchgehend farbig, Text teilweise englisch

Dieses sehr schöne Artbook von Yuzo Takada ist im Original leider auch längst vergriffen, allerdings kam vor einiger Zeit eine Neuauflage in China heraus, die vielleicht hier oder da noch zu finden ist.

Das Buch enthält neben einem ausklappbaren, doppelseitigen Miniposter von „3x3 Eyes" rund 45 Seiten Illustrationen zu eben dieser Serie, darunter farbige Artworks für den Manga, CD-Cover und eigens angefertigte Kalenderillustrationen. Es folgen einige Bilder und ein kurzer Ausschnitt aus den Serien „Tokunatsu Bank" (1984), „Tour Conductor Nikumori" (1985) - diese ist deutlich erotischer angehaucht als alles andere, was ich bisher von Takada gesehen habe - und „Everyday is Sunday" (1987), eine Polizei-Soap, die auch verfilmt wurde. Es folgen verschiedene Auftragsarbeiten für CD-Cover anderer Serien wie Gundam, SD Gundam, Princess Princess Princess, Aura Battler Dunbine und sogar Devil Man. Die letzten 20 Seiten des Buches sind dreifarbig (schwarz/weiß/gelb) und enthalten neben einer Sammlung einfarbiger Illustrationen aus Takadas obengenannten Serien einen zweisprachigen Kommentar (englisch/chinesisch) mit den Anmerkungen und Erklärungen des Zeichners zu all seinen Werken. Ein Nachteil des Buches ist zwar, daß außer „3x3 Eyes" keine von Takadas späteren, bekannteren Serien vertreten ist (wo bleibt Nuku-Nuku? wo bleibt Blue Seed?) und der Großteil der vorgestellten Serien außerhalb Japans so gut wie unbekannt ist, aber gemessen am Gesamteindruck ist dies relativ unbedeutend - die Bilder kann man auch genießen, ohne die dazugehörigen Stories zu kennen (obwohl sie schon neugierig machen...), und den Löwenanteil nimmt sowieso „3x3 Eyes" ein. Wer also schon die Mangas und OVAs verschlungen hat, und nun immer noch nicht genug von Pai & Co. bekommen kann, oder mehr im gleichen Zeichenstil möchte, sollte sich auf jeden Fall nach diesem Buch umsehen. Schon wegen der (wenigstens zum Teil) ausnahmsweise einmal verständlichen Texte eine lohnenswerte Anschaffung!

SH



Leserbriefe

Hallo AnimaniA!
Ich finde es toll, daß Ihr Euch für Sailor Moon interessiert. Was ich dabei blöd finde ist, daß die Mangas schwarz/weiß sind und nicht in Farbe. Könnte man irgend etwas dagegen tun? Wieviele Artbooks hat denn eigentlich Naoko von S.M.? Naja, egal, wußtet Ihr schon, daß Naoko einen neuen Film hat (Manga)? Es heißt „PQ Angel", soviel ich weiß. Könntet Ihr näheres darüber in der AnimaniA berichten? (Falls es falsch ist, wundert Euch nicht, ich habe die Information von SM Comic Magazin). Doch nun zu meinen Fragen:

1. Ich möchte auch eine Autorin werden wie Naoko Takeuchi, wißt Ihr wie man eine wird? Oder was man alles dafür braucht: Abschluß, oder spezielle Berufe studieren oder erlernen? Bitte sagt es mir.
2. Naoko hat mit S.M. aufgehört zu zeichnen, gibt es vielleicht eine Möglichkeit, daß ich z.B. die Fortsetzung von S.M. zeichnen könnte oder so?
3. Wenn ja, was würdet Ihr mir empfehlen zu zeichnen? Was wollt Ihr mehr? Mehr Tusche (Artbooks) oder eher Buntstifte, Pastellkreide oder Sonstige? Denn ich möchte ja nicht, daß Ihr Euch langweilt, so wie bei Naoko.

Ich bin 14 Jahre alt, ich werde bald 15. Ungefähr mit 17 fange ich an mit dem Beruf. Naja, das war's eigentlich von mir.
Eure Funda



Liebe Funda,
wir hätten Dir den Brief lieber persönlich beantwortet, doch leider war auf dem Brief keine Adresse zu finden (es nützt nun einmal nichts, wenn sie nur auf dem Umschlag steht), also bleibt uns nur dieser Weg, zumal Du nicht die einzige bist, die uns diese Fragen schon gestellt hat. Zuerst einmal interessieren wir uns nicht nur (bzw. nicht alle) für Sailor Moon. Ehrlich gesagt interessiert mich (LE) das Thema relativ wenig. Es gibt ja schließlich noch andere Animes und andere Mangas, die meiner Meinung nach viel interessanter sind. - Was jetzt die Mangas angeht: japanische Comics sind grundsätzlich immer schwarzweiß - und dadurch keineswegs zwingend langweilig. Im Gegenteil läßt sich durch den geschickten Einsatz von Linien und Strukturen so manches wesentlich besser und interessanter darstellen, als dies mit Farbe möglich wäre. Versuch einfach mal, Deine Vorurteile gegenüber „langweiligen Schwarzweiß-Comics" beiseite zu lassen und den Manga als eigenständiges Medium zu sehen, das seine eigenen „Spielregeln" hat und nicht denen der westlichen, meist farbigen, Comics unterworfen ist. Gerade wenn Du von einer Karriere als Profi-Zeichnerin träumst, wirst Du daran nicht vorbeikommen. (Hast Du die Story eigentlich gelesen oder haben dich die „langweiligen" Bilder ohne Farbe zu sehr abgeschreckt? Du wirst rasch merken, daß da von „langweilig" keine Rede sein kann.) Natürlich gibt es Möglichkeiten die Comics farbig zu machen, Buntstifte sollen da sehr hilfreich sein. Es haben zwar schon westliche Verlage versucht, ursprünglich schwarzweiße Mangas einzufärben (Akira), aber das Ergebnis sah meist nicht besonders gut aus, da die Schattierungen der Vorlagen die Farben verfälschen. Den Comics wurde damit also nicht unbedingt ein Gefallen getan... Es gibt zwar noch die Variante der Hongkong-Mangas die bunt sind, aber davon wurden bisher nur wenige in Frankreich veröffentlicht.- Wieviele Artbooks Naoko von Sailor Moon hat, kann ich Dir leider auch nicht sagen. Es sind jedenfalls ziemlich viele, da sie ja bekanntlich auch SM-Sachen sammelt, die in anderen Ländern veröffentlicht wurden. Aber Du wolltest wahrscheinlich wissen, wieviele Artbooks von Sailor Moon veröffentlicht worden sind, oder? Es gibt bisher 5 „Illustration Collections" (von denen inzwischen zwei von Ehapa veröffentlicht wurden, gegen Ostern ist das dritte zu erwarten) mit Zeichnungen von Naoko und einige Softcover-Artbooks mit Bildern aus den Animes (die wir unter anderem in unserem SM-Sonderheft vorgestellt hatten, aber egal!). Daß Frau Takeuchi an einem Comic namens „PQ Angels" gearbeitet hat, welches vor ca. einem Jahr vorläufig eingestellt wurde, wissen wir (einen Bericht darüber wird es in einer der nächsten Ausgaben geben). Ob sie sich allerdings in letzter Zeit einen neuen Film zugelegt hat, können wir auch nicht beantworten. (An dieser Stelle sei noch einmal für alle Neueinsteiger erwähnt: Mangas sind Comics aus Japan, Animes Zeichentrickfilme. Es gibt keine „Manga-Filme"!!!) Ach ja, noch ein Wort zu dem Sailor Moon Comic Magazin. Die verantwortlichen Redakteure geben sich wirklich viel Mühe und da wir auch untereinander Informationen austauschen und sie mit verschiedenen SM-Fanclubs in Kontakt stehen, halten sich die Fehler bei ihnen (und auch bei uns) schwer in Grenzen. Du bist nicht die erste Leserin, die deren Informationen in Frage stellt. Darum bitten wir darum: Glaubt doch einfach was dort geschrieben steht! - Aber jetzt zu Deinen Fragen:

1. Um Autor(in) zu werden braucht man keinen besonderen Schulabschluß oder gar ein Studium. Man sollte nur ein paar gute (und vor allem eigene) Ideen haben, sowie die Fähigkeit, diese auch in schriftlicher Form anderen Leuten verständlich zu machen. Es ist nicht einfach, eine gute Geschichte zu schreiben und es gehört viel Übung dazu. Hilfreich ist es, wenn Du in Deiner Freizeit so viel liest wie möglich, um Anregungen, Ideen und Hintergrundwissen zu sammeln sowie einen gewissen Wortschatz aufzubauen. Dennoch müssen auch viele Profi- Autoren (und -Zeichner) ihre Werke immer und immer wieder bei Verlagen, Produktionsgesellschaften etc. einreichen und Absagen und herbe Kritik einstecken, bevor es irgendwann einmal klappt und ihr Werk angenommen wird. Sei also nicht zu enttäuscht, wenn es nicht direkt beim ersten Mal so klappt, wie Du es gerne hättest.

2. Selbst wenn Du irgendjemanden dazu überreden könntest, eine Fortsetzung von Sailor Moon zu produzieren (was ich persönlich stark bezweifle), hast Du noch einen weiten Weg vor Dir. Wenn Du vorhast als Zeichnerin irgendwo zu arbeiten, sei es jetzt an Sailor Moon oder weißnichtwas, rate ich Dir auf jeden Fall zu einem Grafik/Design Studium oder zumindest zu diversen Zeichenkursen, wie sie z.B. von der Volkshochschule angeboten werden. Wenn Deine beigelegte Zeichnung eine der besten ist, die Du gemacht hast, muß ich Dir ganz ehrlich sagen, daß ich dir zum jetzigen Zeitpunkt (!) nicht die geringsten Chancen einräume eine Profi-Karriere einzuschlagen. Tut mir leid, aber da nützt auch alles Schönreden nichts!

3. Ich würde Dir empfehlen, mit den Materialien zu zeichnen, mit denen Du am besten umgehen kannst. Erst wenn Du eine Technik beherrschst, kannst Du darangehen, eine neue zu lernen. Zeichner(in) wird man nicht von heute auf morgen und schon gar nicht durch das bloße Ansehen von Zeichentrickfilmen. Zeichner wird man nur (ja, NUR!) durch jahrelange Übung! Wenn Du also einen Rat von mir willst: Besuch Zeichenkurse und übe! Zeichne, bis Dir die Finger abfallen. Frag keine Freunde, wie gut Deine Zeichnungen sind: die sagen Dir ohnehin nicht die Wahrheit (wer würde es schon seiner besten Freundin ins Gesicht sagen, wenn ihre Bilder Mist sind?). Laß Dich nicht entmutigen! Arbeite an Deinen Fehlern und versuche sie auszumerzen! Vor allem aber solltest Du Dich am Anfang auf eine Technik konzentrieren. Erst wenn Du einen Zeichenstil beherrschst, kannst Du Dich an den nächsten wagen. (Und nochwas: Oberste Regel: benutze WEISSES, UNLINIERTES Papier...)

Ich weiß auch, daß dies jetzt keine allzu ermutigenden Antworten sind. Aber sei nicht zu enttäuscht. Du bist gerade erst 14 Jahre, also bleibt Dir noch genügend Zeit, Dich diesem Hobby zu widmen und es als solches zu genießen. Schreib in Deiner Freizeit Geschichten, lies, zeichne, träume, zeichne die Fortsetzung von S.M. einfach für Dich selbst - und egal, ob Du eines Tages eine Profikarriere einschlägst oder nicht, den Spaß daran und das, was es Dir persönlich gebracht hat, kann Dir niemand mehr nehmen. In jedem Fall solltest Du aber, wenn Du Dich ernsthaft mit dem Gedanken befaßt, Comiczeichnerin zu werden, zum einen wesentlich mehr Comics (und Bücher) kennen als nur Sailor Moon, zum anderen Dir auf jeden Fall noch einen „richtigen" Beruf überlegen, denn in Deutschland kann man leider vom Comiczeichnen nicht leben. Selbst erfolgreiche Profis arbeiten nebenbei ausnahmslos in einem anderen Beruf (meist Grafik Design oder Werbebranche). Und auch der Weg über's Grafik/Design-Studium ist alles andere als einfach, wie die beiden folgenden Briefe (von Leserinnen, die es „geschafft" haben und in dem Beruf arbeiten) zeigen. Selbst wenn ich jetzt wieder als der böse Buhmann dastehe, auch mit 17 wirst Du gerade erst am Anfang eines sehr langen und harten Weges stehen... Es ist zwar durchaus machbar, eine Karriere als Profizeichnerin einzuschlagen, aber Du mußt Dir darüber im Klaren sein, daß es kein leichter Weg ist, daß die Konkurrenz groß ist und es letzten Endes ein Beruf ist wie jeder andere auch - manchmal toll, aber oft auch anstrengend und sogar unangenehm... Nichtsdestotrotz viel Glück und nur Mut! Ansonsten übergebe ich das Wort an zwei „Profis".

Klasse, daß Ihr endlich mit Eurem Zeichenkurs rausrückt. Viele Leute wissen gar nicht, daß schon Generationen vor uns mit den gleichen anatomischen Tücken und perspektivischen Unwägbarkeiten gekämpft - und praktikable Lösungen gefunden haben. Andererseits wird sich sicher auch der ohnehin schon populäre Wunsch nach grafischen Berufen in der Leserschaft mehren. Den gemütlichen Aus-Hobby-mach-Geld-Job gibt es allerdings nicht - und wer sich als Laie der Grafik-Konkurrenz gewachsen glaubt, ist ganz schön auf dem Holzweg.
Es bewerben sich noch ausgewachsene Menschen mit Illustrationen à la Dirk Mayer, Robert Labs oder „Mantis" (siehe Fan-Gallery Ausgabe 24/25) um eine Stelle in der Werbung. Als Teen kann man damit seinen eigenen Fan-Club aufmachen, für einen Job reicht das nicht. Zwischen (Hobby-)Malerei und kommerziellen Illustrationen (Werbung, Comic, Animation) liegen Welten. Routinierte Grafiken unter Zeitdruck zu erstellen, kann so lustig sein wie Finanzbuchhaltung. Viele Leute haben davon keine Vorstellung - oder möchten selbige nicht haben.
Es gibt durchaus Grafiker-Jobs, von denen man leben kann. Dabei gilt aber: Ohne klassische Grundausbildung geht wirklich nichts. Aus perspektivischen Paradoxa (wie Dirk Mayers Juicedose in Heft 24) hat Escher einen eigenen Stil gemacht. Einem Normalsterblichen darf eine derartige Panne nicht mal passieren, wenn am nächsten Tag die Welt untergeht. Verschiedene Zeichenstile, Techniken und Standards müssen ein Begriff sein. Mit Fragen wie: „Womit hast Du das angemalt?", kann man spätere Kollegen logischerweise nicht mehr belästigen.
Wer am Zeichnen nach Regeln keinen Spaß hat, hauptsächlich komplette Illustrationen anfertigt und von Foreshorting, Layouting, Shading und einem Gutter noch nie etwas gehört hat, sollte nicht allen Ernstes mit einem Job in der Comic-Branche liebäugeln, wenn er nicht vorhat, diese Lücken gewissenhaft zu füllen. Figuren von den Augen aus aufzubauen (um festzustellen, daß der Rest nicht mehr auf's Papier paßt), ist ebenso tabu, wie Durchpausen (weil es keinen Eindruck von Tiefe vermittelt). Welchen nicht urheberrechtlich geschützten 60-Seiten Comic will man denn auch später als Vorlage verwursten?
Wenn der künstlerische Berufswunsch mit Vernunft nicht totzukriegen ist, sollte man sich auf jeden Fall um ein unabhängiges Urteil zu seinen Fähigkeiten bemühen. Belobigungen von Verwandten, Freunden und Mitschülern sind nett und ehrlich, aber kein Maßstab. Es zählt allein das Urteil eines Fachmanns, der die Arbeiten nicht nach ihrem ästhetischen Wert der Jugendlichkeit des Erschaffers beurteilt, sondern nach ihrem tatsächlichen Potential. Dämlicher, als unbegabt zu sein und auf Teufel komm raus in den Comic-Olymp zu wollen, ist es nur, begabt zu sein und auf konstruktive Kritik zu verzichten. Generell gilt:

a) Durchgepauste Seiten kann ein anständiger Verleger auch ohne das Original erkennen.
b) Man muß wirklich perspektivisch zeichnen können, auch wenn das Blatt noch so flach ist.
c) Für einen Werbe-Job sind Grafik-Design-Studium und solide Macintosh-Kenntnisse Pflicht.
d) Wenn man für eine Bewerbung werkelt, kommt der vollständige Name hinten auf's Blatt. Computerbearbeitete Bilder gehören nicht in die Mappe (höchstens als Beispiel).
e) Zeichnen macht nur als Hobby dauernd Spaß. Kreativität auf Kommando ist ein Streß-Job; davon haben Leute wie Yuu Watase ihre Augenschatten.

Geneviève D., Lübeck

Kein Kommentar, aber vielen Dank!

Hallo AnimaniA-Team,
der Grund warum ich Euch schreibe, ist der Leserbrief

von Dinah Pätzold in Ausgabe 27. Dem hätte ich noch einiges hinzuzufügen und es wäre nett, wenn Ihr ihn abdrucken würdet, denn ich möchte mich an alle richten, die den Beruf des Grafik-Designers nun näher ins Auge gefaßt haben. Nun, nach Dinahs Aussage hört es sich ziemlich einfach an, diese Grafik-Sache. Ist es aber nicht! Es ist ein knochenharter Job! Ich bin in diesem Beruf erst seit ca. einem Jahr tätig und es liegt ein gewaltiger Unterschied zwischen Schule / Studium und dem alltäglichen Berufsleben und der Traum vom freien Zeichnen, illustrieren und räumlicher Vorstellung erfüllt sich nur in wenigen Fällen. Die meiste Zeit sitzt ein Grafiker vor dem Computer, entwirft viele Internetseiten, Prospekte, Konzeptionen. Nicht, daß es uninteressant sei, aber man schiebt halt nur Bilder auf dem Bildschirm hin und her. Je nach Werbeagentur kommt man mehr oder weniger dazu, einen richtigen Stift zu greifen und zeichnerisch tätig zu werden. Oftmals muß man für Projekte kreativ werden, die einen nicht die Bohne interessieren. Mit dem Zeichnen ist es nicht getan, man muß sich mit Drucktechnik, Belichten, Layout, Fotografie, Material, Marketing und vor allem mit neuen Medien auskennen, d.h. Internet, Film, visuelle Präsentation, etc, etc,... Ha, und von wegen „Ihr könnt ja in eurer Freizeit parallel dazu Mangas zeichnen..." Leute! Ihr werdet das Wort Freizeit gar nicht mehr kennen! Überstunden sind an der Tagesordnung und Arbeit bis 22°° Uhr keine Seltenheit. Wer noch den Nerv hat, kann ja nachts noch etwas machen. Ich sehe es ja selbst, für mein Manga sitze ich nun schon sein über einem halben Jahr und bin erst bei 8 Seiten! man findet einfach keine Zeit mehr. Fazit: Grafik-Design ist ein interessanter, stressiger, abwechslungsreicher und kreativer Job - aber nichts für Leute, die den ganzen Tag malen wollen und darin den absoluten Traumjob sehen und sich sämtliche künstlerische Freiheiten vorstellen. In meiner Schule schmissen 50% der Leute bereits nach einem halben Jahr das Handtuch, weil sie sich etwas anderes vorgestellt hatten. Macht am besten erst einmal ein Praktikum, bevor Ihr ein Studium beginnt. Na denn, bye-bye!
Eva W., Jetzendorf

Ich glaube, dem ist nichts mehr zuzufügen!

Hallo AnimaniA-Redaktion,
erst einmal grüße ich alle Redakteure und freien Mitarbeiter, macht weiter so oder werdet besser. Zum Aprilscherz: Ich würde sagen, die Realverfilmung von Captain Future und die Ausstrahlung von Armitage III sind frei erfunden. Falls Ihr vorhabt, mein Bild der Fan Gallery beizusteuern (ist ja gespiegelt und hat längst keine Artbook-Qualität mehr), ich bin 16.
Euer Sven

Hallo Sven,
*ja, das mit der C.F.-Realverfilmung war ein Scherz, an dem Armitage III-Movie konnten sich allerdings inzwischen viele VOX-Zuschauer erfreuen. Beim nächsten Satz Deines Briefes wäre mir allerdings um ein Haar die Kaffeetasse im Hals stecken geblieben. Dein Bild? **DEIN BILD?** Willst Du uns verarschen? DEIN BILD ist auf dem Aufkleber der limitierten Plastic Little Kassette von OVA Films und im Original-Manga sowie den Artbooks von Satoshi Urushihara zu finden. Dieses Bild mit dem Computer einscannen, es spiegeln und nachher ausdrucken kann jeder Hempel! Und Du hast auch noch die Dreistigkeit, das Ganze als DEIN BILD zu bezeichnen? Wir achten zwar im Gegensatz zu anderen Zeitschriften, was die Fan Gallery betrifft, nicht weiter darauf, ob ein Bild nun abgezeichnet oder eine Eigenkreation ist (Malwettbewerbe sind eine andere Sache, da ist Eigenleistung gefragt!!), da wir wissen, daß auch in einem abgezeichneten Bild Arbeit, Sorgfalt und sogar ein gewisses Maß an Kreativität steckt, aber hier hört der Spaß wirklich auf. Wenn wir DEIN Bild dennoch hier abdrucken, dann als Beispiel für Bilder die zwar ein amüsanter Briefschmuck sind (schlecht isses ja nicht geworden), aber auf die Fan Gallery absolut keine Chance haben! Tut uns leid, aber irgendwo müssen wir eine Grenze ziehen.*


Sven

Hallo AnimaniA-Team,
ich sehe gerade aus dem Fenster und kann gar nicht glauben, wie schön Regentropfen im Sonnenschein glitzern können... (Schade, schon ist die Sonne wieder weg, grummel!) Hmpf! Gehört nicht zum Thema! Also...
1. Zunächst einmal bin ich froh, daß sich jemand „erbarmt" hat, das Thema Shonen Ai zu bearbeiten (herzzerreißend romantisch, seufz!). Werdet Ihr noch mehr in dieser Richtung bringen? Gibt es auch so etwas wie „Shojo Ai" (Liebe zwischen zwei Mädchen)? Da fällt mir ein: In englischer Übersetzung liegt Moto Hagios „X + Y" vor (in „A, A*", ersch. bei Viz, $ 15.95, also ungefähr 35 DM). Ich mag diese Story (wie die beiden anderen Nicht-Shonen-Ai-Stories in dem Sammelband auch) und kann sie eigentlich nur empfehlen.
2. Wann genau kommt eigentlich der versprochene Artikel über „Die tollen Fußballstars" (Captain Tsubasa)? Ich bin ein großer Fan dieser Serie (jaja, ich weiß, daß sie einige Mängel hat, die Zeichnungen noch nicht so gut sind wie die heutiger Serien und auch einige Sinnfehler zumindest in der deutschen Fassung auffallen, wenn z.B. der Reporter Tsubasa Ozora mit Taro Misaki verwechselt, trotzdem) und wurde mich wirklich darüber freuen. Übrigens nicht nur ich, viele meiner (Brief-)Freundinnen auch! Außerdem: ist sie nach Eurer Leserumfragen nicht die zehntbeliebteste Serie?
3. Ich habe ja schon nie so ganz verstanden, warum Ihr unbedingt den Namen auf den Fan-Art-Bildern braucht, aber jetzt auch noch das Alter? Nun gut, das mit dem Namen könnte ich insofern gelten lassen, daß Ihr ihn wahrscheinlich braucht, um Originalbilder zurückzuschicken - wie sieht es denn eigentlich mit Farbkopien aus? - oder damit niemand Fremdes sagen kann „Das ist mein Bild!". Allerdings frage ich mich jetzt, warum in den letzten Ausgaben bei einigen Bildern der Namen des/der Künstler(in) nicht dabeistand. Ein Versehen? By the Way, die Zeichnung von Hendrik Hercht-Tian erscheint zweimal. Über diesen Platz hätten sich andere bestimmt gefreut...
4. Wie lange dauert es eigentlich bis Ihr die Bilder wieder zurückschicken könnt?

Genug der Kritik und der Fragen! Ich finde nämlich, daß Ihr insgesamt immer besser werdet (glaubt's oder glaubt's nicht!). Okay, ich hoffe mal auf Antwort.
Yuu Lee
P.S. Habe ich Euch eigentlich mit meiner Art zu schreiben auf die Palme getrieben? (Ich meine damit die vielen Klammern, Bandwurmsätze usw.)

Hallo Yuu Lee,
1. Wir werden auf jeden Fall noch weitere Shonen-Ai-Titel vorstellen, zumal das Thema bei der Mehrzahl unserer Leser (und -innen) unglaublich gut ankommt. Auch A, A (gelesen: „A, A Prime") wird demnächst vorgestellt. Während Shonen Ai (Liebe zwischen Jungs) sich als festes Genre eingebürgert hat, gibt es etwas Vergleichbares mit Mädchen leider nicht. Liebesgeschichten zwischen Mädchen kommen allerdings als Bestandteil „normaler" Shojo-Mangas vor (z.B. Haruka und Michiru in „Sailor Moon", die Anziehung zwischen Oscar und Rosalie in „Lady Oscar", oder „By the Skin of her Heart" von Keiko Nishi, erschienen in „MangaVizion"), ohne daß es jetzt eine große Zahl von Mangas gibt, die sich nur oder hauptsächlich mit diesem Thema befassen. Natürlich wird so etwas auch gerne in Shonen- Mangas und -Animes als „besonderer Kitzel für die (überwiegend männlichen) Zuschauer eingebaut und angedeutet (z.B. die der Heldin Madoka nachstellende Akane in „Kimagure Orange Road", die Beziehung zwischen A-Ko, B-Ko und C-Ko etc. besonders im ersten Film) von Adult-Animes ganz zu schweigen..*
2. Der Artikel über „Captain Tsubasa" liegt hier schon bereit und kommt auf jeden Fall in einer der nächsten Ausgaben.
*3. Der Name sollte ganz einfach deshalb auf den Bildern stehen, weil es bei den Mengen an Zeichnungen, die hier täglich eingehen, einfach nicht mehr machbar ist, daß wir selbst auf jedes eingesendete Bild den Namen schreiben. Das bedeutet: Bilder, auf denen kein (lesbarer) Name steht, werden anonym abgedruckt, so wie die, die Dir in der letzten Ausgabe aufgefallen sind. Wenn Dir das recht ist, kein Problem - aber sehr viele, die uns Zeichnungen schicken, haben eben doch den Wunsch, ihren eigenen Namen gedruckt zu sehen und nicht „nur" das Bild alleine. Ganz problematisch ist es, wenn uns jemand ein Bild per eMail schickt, welches nur unter dem Namen „Mypic" oder „Bild1" an eine Mail angehängt wird. Diese werden automatisch in einem anderen Ordner abgespeichert, so daß es praktisch unmöglich ist, den Urheber hinterher herauszufinden. (Übrigens: Wir brauchen für den Druck eine Auflösung von 300 dpi. Bilder mit der üblichen Internet-Bildschirm-Auflösung von 72 dpi werden beim Umrechnen einfach zu klein, als daß wir sie noch verwenden könnten.) Farbkopien oder nachbearbeitete Kopien Eurer Werke sind kein Problem, aber **wir können nur Bilder zurückschicken, denen bereits beim Einsenden ein ausreichend frankierter, an den Urheber adressierter Rückumschlag beilag.** Wenn uns jemand nach einem halben Jahr einen Umschlag hinterherschickt „Bitte schickt mir meine Zeichnung zurück, sie sieht so und so aus" können wir dem leider nur in den seltensten Fällen nachkommen, da uns ganz einfach die Zeit fehlt, stundenlang in unserem Archiv nach einzelnen Bildern zu suchen. Sorry!! - Nächster Punkt: Uns erreichten so viele Anfragen, ob wir in der Fan-Gallery nicht das Alter der Zeichner dazuschreiben können (damit man einschätzen kann, ob diese nun sehr jung, aber sehr begabt sind oder vielleicht schon seit 20 Jahren zeichnen und die entsprechende Übung haben), daß wir dieser Bitte einfach nachkommen wollten. Natürlich muß niemand sein Alter angeben, der das nicht möchte!! Das mit Hendriks Bild war ganz einfach ein Versehen.*
4. Das ist vollkommen unterschiedlich. Es kann vorkommen, daß uns jemand ein Bild schickt, welches schon in der nächsten Ausgabe abgebildet wird und binnen weniger Tage oder Wochen wieder bei ihm ist, aber das ist eher die Ausnahme. Da wir allein an Kandidaten für die Fan Gallery (also ohne das, was aussieht, wie von einem Kleinkind mit den Füßen gemalt) inzwischen eine Auswahl von ca. 1000 Bildern hier haben und täglich neue dazukommen, kann es Monate und bei manchen sogar Jahre dauern, bis ein bestimmtes Bild abgedruckt - und hinterher zurückgeschickt - wird. Wir bringen schon an Zeichnungen unter, was wir können, aber selbst bei ca. 50 - 60 Bildern pro Heft können wir nun mal bei sechs Heften im Jahr nur höchstens 360 drucken. Die Auswahl erfolgt übrigens - im Gegensatz zu den Kleinanzeigen - nicht nach Eingang, sondern frei nach (unserer) Lust und Laune, wir gehen für jede Ausgabe die gesamte „Sammlung" durch und suchen Bilder aus, die uns spontan gefallen. (WIR HABEN DIE MAAAACHT, HUAHAHAHA-HAAAA...)

Nick Paschenda

Hallo AnimaniA!
Ich lese Eure Zeitung zwar erst seit der Ausgabe 20, aber bisher finde ich sie doch sehr übersichtlich und gut angelegt. Ihr macht eure Arbeit echt lobenswert. Dennoch habe ich einige Fragen an Euch:
1.) Gibt es von Devil Hunter Yohko, Neon Genesis Evangelion, Gun Smith Cats, Ranma 1/2 und all den anderen Animes denn auch TV-Folgen (wie bei SMoon/City Hunter)?
2.) Wann (ich habe es nirgends gefunden) kommt die OVA bzw. die Animes von Ranma 1/2 (dt. sub bzw dt. synchr.) hierzulande raus? Bei A.C.O.G. im Katalog habe ich den Anime nicht gefunden! Gibt es ihn denn schon in deutsch?
3.) Entschuldigt so eine Frage, aber wird es Sailor Guerrières Vol. 1 & 2 jemals auch als deutsche Synchro bzw. mit deutschen Untertiteln geben? Kommt Sailor X (nettes Adult-Artbook) auch in Deutschland heraus oder bleibt das ein Privileg von Frankreich (dort gibt's das schon seit 1994)? Wo wir schon bei dem bei euch nicht gerade beliebten Thema sind: Wieviele Episoden gibt es von La Blue Girl?
4.) Seit neuestem gibt es ja die erste OVA-Compilation in deutsch von Evangelion (Ep. 1-6), mich würde interessieren, wie viele einzelne Episoden es gibt und wann sie als Videorelease erscheinen?
5.) Könntet Ihr nicht mal mit RTL2 sprechen, damit sie das Sailor Moon Special „Amis erste Liebe" senden oder mal synchronisieren? Sie besitzen doch die Lizenz, oder?
6.) Druckt ihr von AnimaniA 19 eine 2. Auflage? Es wäre doch ein wirklich nett, zumal die Zahl der Sailor Moon Fans täglich wächst. (Bitte verweist jetzt nicht auf Euer Sonderheft 2).
7.) In einer eurer Animanias steht, daß es 18 Bände des Sailor Moon Mangas und drei des Sailor V Mangas gibt. Welche werden davon erscheinen? Wird es nur die 11 Mangas geben, die im Sammelbnd vorkommen?
8.) Wird es eine Fortsetzung zu „Plastic Little" geben? Wann erscheint sie?
9.) Werden Anime-Titel wie Bubblegum Crisis, die schon ausverkauft sind, jemals neu aufgelegt?
10.) Könntet Ihr mal was von Georgie (damals RTL2, jetzt TM3) berichten?
Euer Niko aus Berlin.

Hallo Niko,
(hm, Niko? Berlin? Bitte jetzt keine GZSZ-Witze), aaalso:
1.) Neon Genesis Evangelion ist eine TV-Serie mit 26 Episoden, daneben gibt es noch zwei Kinofilme (der zweiteilige Death & Rebirth sowie End of EVA); von Ranma 1/2 gibt es eine TV-Serie mit 161 Episoden, dazu gibt es drei Kinofilme, 11 OVA-Episoden und 4 Musikvideos. Von Devil Hunter Yohko und Gun Smith Cats existieren nur die Folgen, die bei uns bereits auf Video erschienen sind. Eine deutsche TV-Ausstrahlung ist allerdings bisher bei keiner der genannten Serien geplant (... natürlich, wenn genugend Leute bei den Sendern danach fragen ...). Was meinst Du denn mit „all die anderen"?
2.) Die Animes von Ranma 1/2 sind noch nicht auf Deutsch erhältlich. Es war zwar mal im Gespräch, aber momentan sieht es so aus, als wären die Verhandlungen ein-

LESERBRIEFE



geschlafen. Dieses Jahr ist da also mit Sicherheit nichts mehr zu erwarten. Auch das Gerücht bezüglich einer angeblich geplanten TV-Ausstrahlung bei RTL konnte bisher nicht bestätigt werden.

3.) Wir entschuldigen gar nix - wir haben nämlich keinerlei Probleme mit Adult Animes oder auch Fragen dazu. Ein deutsches Release der genannten Titel (Sailor Guerrières ist auch als Venus 5 bekannt) ist aber zur Zeit leider nicht geplant, da man mit rechtlichen Problemen rechnet. Die Ähnlichkeit zu SM ist halt doch nicht von der Hand zu weisen, und nicht jeder wird das Ganze als Parodie auffassen... - La Blue Girl hat sechs Episoden, außerdem gibt es noch eine Fortsetzung mit dem Titel „Lady Blue".

4.) Um Mißverständnisse zu vermeiden: es gibt keine OVAs (also Filme, die speziell für den Videomarkt produziert wurden, ohne vorher im Kino oder TV gezeigt worden zu sein) von Evangelion. Die von OVA-Films veröffentlichte erste TV-Box enthält die ersten sechs Episoden der TV-Serie (mit deutschen Untertiteln). Insgesamt gibt es - wie gesagt - 26 Folgen, die auf vier Boxen verteilt erscheinen werden.)(Es kommen also noch drei). Ob auch die Kinofilme in Deutschland veröffentlicht werden, steht zur Zeit noch nicht fest, ebensowenig die Release-Termine der dritten und vierten EVA-Box. Die zweite sollte bei Erscheinen dieser Ausgabe eigentlich schon erhältlich sein.

5.) Soweit bekannt, wurde die Lizenz zu „Amis erste Liebe" nicht erworben. Da das Special nur eine knappe Viertelstunde dauert, ist es auch fraglich, ob das noch geschehen wird.

6.) Sorry, aber bevor es nicht zum vierten Sammelband (oder so in der Kante) kommt, wird die AnimaniA 19 nicht nachgedruckt werden. Wir haben den Sailor Moon-Artikel im Sonderheft noch einmal gedruckt, das muß ganz einfach reichen. Wir sind schließlich kein Sailor Moon-Fachmagazin und haben noch andere Leser, deren Wünschen wir gerne nachkommen wollen außer den Sailor Moon-Fans.

7.) Alle, sowie ein Sonderband mit der Geschichte des Sailor Moon-S Kinofilms. Mal gespannt wie die Rücken ab Nummer 12 aussehen.

8.) Eine Fortsetzung zu Plastic Little - allerdings ohne Tita und ihre Crew - unter dem Titel „Femme! Femme! Buccaneer" wird zur Zeit in Japan produziert. Der Erscheinungstermin ist noch nicht bekannt. Über eine deutsche Veröffentlichung wurde deshalb bisher noch nicht einmal nachgedacht.

9.) Solange das Videolabel noch existiert und die Lizenzen noch nicht ausgelaufen sind, eigentlich immer wieder. Bei deutschen Titeln sollte es da keine Probleme geben, einige ältere englische und US-Releases dürften aber voraussichtlich nicht mehr zu bekommen sein, da die Videofirmen (z.B. East2West, Crusader) sich aufgelöst haben. Bei einigen anderen Titeln (RG Veda engl., Record of Lodoss War USA) wird es voraussichtlich in Zukunft keine Neuauflagen mehr geben, da die Lizenzen abgelaufen sind.

10.) Der Bericht ist schon in Arbeit.

Hi ihr Lieben!!
Ich habe da ein paar (GAAANZ WICHTIGE!) Fragen an Euch, aber zuvor muß ich noch was anderes loswerden. Sorry, aber als ich den Leserbrief von Matthias O. (Nr. 28) gelesen habe, wußte ich echt nicht, ob ich lachen oder weinen sollte. Aua! Das tut doch weh! „bla, bla... so was laß ich mir doch nicht gefallen...dieser kleine Engel (geht's dem noch gut?) ist mein Lebensinhalt...bla, bla, bla..." Ich frage mich, wie man sich in etwas so reinsteigern kann! Mein Gott, ich bin ja auch ein S.M.-Fan, ein sehr großer sogar, und ich fand's total witzig! Genau solche Leute wie dieser Matthias O. sind es, die Animes, vor allem Sailor Moon, einen schlechten Ruf verschaffen. Ich meine, es ist ja wirklich nicht normal, wenn man eine Zeichentrickfigur so sehr liebt, daß man sie zu seinem Lebensinhalt macht und beim kleinsten Witz über sie zu Tode gekränkt ist und halb ausrastet!! Naja, genug davon, hier sind meine (mehr oder weniger intelligenten) Fragen:

1.) Gibt es die vier DX-OVAs von Wedding Peach nur auf jap. LDs oder auch irgendwo auf Video?
2.) Gibt es die Mangas „X" von Clamp in Englisch?
3.) Bringt Ihr vielleicht mal einen Artikel über die TV-Serie von „Mahou Tsukai Tai"?
4.) Natürlich habe ich erkannt, daß der Artikel im News Net „Sailor Moon wird vom Tabaluga-Team fortgesetzt" einer von den Aprilscherzen war (Gott sei Dank.. ich sage nur „Sailor Kisu"...) Aber wäre es theoretisch möglich, daß Sailor Moon in Deutschland, England oder den USA fortgesetzt wird?
5.) Meine Freundin erzählte mir, daß sie mal irgendwo gelesen hat, daß ein deutscher Sender die Rechte für „You're under arrest" gekauft hat. Wißt Ihr was darüber?

Na, das war's auch schon!
Bye, Nicole



Hallo Nicole,
wir hatten Matthias' Brief stellvertretend für alle SM-Fans abgedruckt, die sich über die Chibi-Usa-Lästerliste in Ausgabe 27 beschwert hatten, denn wir wollten auch dieser Seite die Möglichkeit geben, ihre Meinung zu sagen, die ja durchaus berechtigt ist. Je nachdem, wie alt man ist, finde ich es auch völlig normal, daß man sich für etwas so begeistert, daß es zum wichtigsten Lebensinhalt wird, ja sogar, daß man sich nach der Lieblingsfigur (oder dem Lieblingsstar) benennt und damit das, was man liebt, in sein eigenes Leben einzubringen versucht (...obwohl ich einen Anfall kriege, wenn ich noch eine einzige Anzeige à la „Bunny sucht Tuxedo Mask" abtippen muß ... RRRAH!) - aber wie wir schon öfter an dieser Stelle sagten: Man sollte nicht übertreiben, und sowohl den Blick für die Welt „außerhalb" der geliebten Serie nicht verlieren als auch etwas Toleranz für Leute mit anderer Meinung aufbringen. Die Attacken mancher „Moonies" gegenüber anderen Anime-Fans und Ausbrüche in der Öffentlichkeit (wie von Aqua geschildert) finden wir eben wegen ihrer Vehemenz und der darin gezeigten Intoleranz bedenklich, wobei das meiste aber wohl eher gedankenlos als böswillig ist. Wenn wir also durch Briefe wie diese und die daraus folgende Diskussion ein paar Leute dazu bringen, einmal über sich selbst und ihr Verhalten als Fans nachzudenken, ist es die ganze Sache schon wert. Schließlich mögen wir alle dasselbe, nämlich Animes, und es wäre traurig, sich wegen solcher „Nichtigkeiten" wie der Frage, welche Serie nun besser ist, in die Haare zu kriegen. Zu Deinen Fragen:

1.) Noch gibt es Wedding Peach DX nur in Japan, aber ein deutsches Videorelease ist schon gesichert. Die OVAs werden bei OVA Films erscheinen und deren erstes synchronisiertes Release darstellen. Der genaue Termin ist noch nicht bekannt, wir rechnen allerdings noch dieses Jahr damit. Die TV-Ausstrahlung von Wedding Peach steht zur Zeit leider noch nicht fest.
2.) Ja, sie sind bei „Viz" erschienen und über Comicshops zu beziehen.
3.) Gerne, sobald uns mehr Informationen dazu erreichen als nur die bloße Ankündigung bzw. das, was die japanischen Zeitschriften darüber berichten.
4.) Theoretisch ist alles möglich, solange der Preis stimmt - wenn man Kodansha, Toei und Naoko Takeuchi genügend Geld für eine Fortsetzung bietet, werden sie sicher ihre Zustimmung dazu geben oder sogar selbst daran mitarbeiten. Allerdings ist so etwas zur Zeit nicht in Aussicht.
5.) Was damals (auch uns gegenüber) vollmundig als „Ankauf" bekanntgegeben wurde, war lediglich der Ankauf einer Option auf die Serie (d.h. erst, wenn ein Sender bereit ist, sie auszustrahlen, wird der Kauf perfekt). Da bisher aber noch kein deutscher Sender sich dafür entschieden hat, die Serie zu zeigen, liegen die Rechte vorerst auf Eis, und möglicherweise wird „You're under arrest" auch gar nicht gezeigt und die Option verfällt wieder. Bei St. Seiya dürfte es übrigens ähnlich aussehen.

Aloha AnimaniAcs!
Ihr habt da ein echt interessantes Magazin auf den Markt gebracht. Die News sind verläßlich, die Tests kritisch und die Berichte spannend. Daß Ihr auch öfters mal einen guten Spruch auf den Lippen habt, bringt der Sache noch mehr Würze. Ihr seid wirklich unverzichtbar für den jetzigen (sich noch entwickelnden) Markt der fernöstlichen Zeichenkunst! Ich habe da noch ein paar Fragen:

1.) Gibt es Fushigi Yuugi-Animes oder Mangas auf Deutsch?
2.) Ich habe im letzten Jahr die AnimaniA abonniert. Die Nr. 25 habe ich erhalten, um die Nr. 26 zu bekommen, mußte ich zuerst zweimal telefonieren (mit Weird Visions Media GmbH) und die Nr. 27 habe ich trotz vier Telefonanrufen an besagte Firma nicht erhalten. Was soll ich tun? Ich mache Euch ja wirklich keine Vorwürfe, aber ich habe das Abo schon bezahlt und möchte gerne was für mein Geld!
3.) Warum werden solch geniale Mangas wie Battle Angel Alita, 3x3 Augen, Gun Smith Cats und Ranma 1/2 nicht fortgesetzt? Warum werden sie denn so schlecht verkauft - pennen die Otakus oder was? Ich möchte wissen, wie diese Geschichten weitergehen (besonders bei 3x3 Augen!).
4.) Die Chibi-Usa-Gebrauchsliste in Nummer 27 war irre lustig. Bringt mehr davon!
5.) Dieses Sailor Moon-Getue nervt langsam (besonders schlimm bei den Brieffreundschaften - schreibt doch mal was anderes als „Bunny sucht Mamoru", Leute, vielleicht „Seska sucht Susano"!) Außerdem sind diese sogenannten selbsternannten Musiker, die „Super Moonies" wirklich überflüssig! Die ziehen doch nur die ganze Sailor Moon-Story in den Dreck!

Ich verbleibe mit freundlichen Grüßen, macht weiter so.
Christian K. (Schweiz).

Hallo Christian,
danke für das Lob. Wir tun unser Bestes (... auch wenn uns doch immer noch ab und zu der ein oder andere Fehler durchrutscht). Zu Deinen Fragen:

1.) Leider nein. Es gibt aber beides auf Englisch (in den USA) sowie die Mangas auf Französisch, falls Dir das hilft.
2.) Das kann ich voll und ganz verstehen. Das Problem könnte daran liegen, daß Du Dich mit Deiner Beschwerde ganz einfach an die falsche Adresse gewendet hast. Verlag und Vertrieb sind zwei getrennte Firmen. Bei Weird Visions Media (= Verlag!) wird nur die AnimaniA zusammengestellt, wir können aber weder Nachbestellungen für Hefte bearbeiten noch bei Anfragen bezüglich der Abos helfen. Es hat also im Grunde wenig Sinn, Briefe und eMails mit „Wo bleibt mein Abo"-Beschwerden an uns zu schicken. Wir können das zwar weiterleiten, aber besser ist es, sich direkt an den Vertrieb zu wenden. Genausowenig kann IPS (=Vertrieb, Abonnentenbetreuung) Fragen bezüglich des redaktionellen Inhalts beantworten (obwohl auch sie manchmal Faxe und Anrufe bekommen Marke „Kommt der auf S. 23 vorgestellte Film auch irgendwann auf Deutsch ...?"). An dieser Stelle müssen wir noch einmal darauf hinweisen, daß weder der Vertrieb noch die Einzelheftnachbestellung unter unserer e-Mail-Adresse zu erreichen sind.
3.) Wenn Comicserien vorzeitig abgesetzt werden, dann immer deswegen, weil sie sich nicht gut genug verkaufen. Das liegt nicht unbedingt daran, daß die Otakus pennen, obwohl die Tatsache, daß viele lieber die englischen Ausgaben kaufen, mit Sicherheit eine Rolle spielt. Ein Verlag braucht ganz einfach, damit sich eine Serie lohnt, eine bestimmte Anzahl verkaufter Exemplare, die weit über das hinausgeht, was die Otaku-Gemeinde kauft, zumal nur ein Bruchteil der Leser die Comics auch tatsächlich kauft (laut Leserumfrage müßten z.B. auch wir rund 150 000 Leser haben, tatsächlich werden aber gerade mal 50 000 Exemplare verkauft ...). Es müssen auch „Mainstream-Kunden" angesprochen werden! (Und da haben wir teilweise noch immer mit den üblichen Vorurteilen zu kämpfen, schlecht gezeichnet, Billigkram, schwarzweiß ...) Nur für (im Vergleich) eine Handvoll Otakus eine Serie zu veröffentlichen (und seien es auch nur noch die letzten paar Bände wie bei GSC), kann sich kein Verlag leisten. Bei den genannten Serien hat man zudem die Erfahrung gemacht, daß sich das übliche deutsche Albenformat ganz einfach nicht verkauft, zumal die englischen Graphic Novels im Vergleich deutlich günstiger sind. Dennoch haben die Verlage die Serien nicht abgeschrieben: „Alita" soll auf jeden Fall fortgesetzt werden, man ist sich aber noch nicht sicher wann und in welchem Format. „Ranma 1/2" wird demnächst im Taschenbuchformat à la Dragonball fortgesetzt. Bei „Gun Smith Cats" hofft man auf eine Fortsetzung, falls sich die Verkaufszahlen der schon erschienenen Bände etwas bessern. Nur bei „3x3 Eyes" wurden die Rechte vermutlich über die USA erworben und man hat das gesamte dort veröffentlichte Material gebracht, daher wird es wohl so bald nicht weitergehen, falls aus Amiland nichts Neues kommt. Eine Fortsetzung kannst Du aber in Frankreich bekommen.
4.) Schreib was! Für witzige (nicht zu lange) Stories sind wir immer offen! (Bitte auch mal Fan-Fiction OHNE Sailor Moon... davon haben wir nämlich inzwischen so viel, daß es bis ins nächste Jahrtausend reicht.)
5.) Wo die Super-Moonies in der Sailor Moon-Story vorkommen, muß ich übersehen haben... Wahrscheinlich als Opfer von irgendeinem der üblichen Energieräuber mal eben im Hintergrund ... (grins). Oder vielleicht als Youmas?

Halli-hallo AnimaniAcs,
bevor ich meine Fragen stelle, muß ich mal etwas loswerden. Denkt Ihr Leute da draußen (gemeint sind alle Autoren der „Ich hasse dies, ich könnt' reihern bei jedem"-Briefe) eigentlich mal darüber nach, was Ihr aus der Manga/Anime-Szene macht? Schaut Euch doch mal die Leserbrief-Ecke der AnimaniA an! Fällt was auf? Habt Ihr bemerkt, daß dies eine einzige Kriegesrubrik geworden ist? Da wäre z.B. der Brief von Matthias O. in Ausgabe 28. Tut mir echt leid, aber ich habe über Deinen Brief genauso gelacht wie über den „Wozu ist Chibi-Usa eigentlich zu gebrauchen"-Artikel. Und das, obwohl ich auch ein Sailor Moon-Fan bin. Man kann doch nicht alles so todernst nehmen! Dieser Artikel war zur Belustigung gedacht, oder hab ich da was falsch verstanden? Nur, weil man sich dort über einen nichtexistierenden, rosahaarigen Charakter amüsierte, fühlst Du Dich auf den Schlips getreten, weil „dieser kleine Engel" Dein „einziger Lebensinhalt" ist. Natürlich ist sie süß gezeichnet. Aber man muß doch ein bißchen Toleranz zeigen (natürlich gilt dies auch für die Autoren des „bösen" Textes). DIE ANIMES DIENEN ZUR UNTERHALTUNG, nicht als erster Schritt zum Herzinfarkt! Und das ist nicht nur an SM-Fans oder -Hasser gerichtet.



Auch ich muß die Meinungen meines Umfeldes akzeptieren. (Natürlich geht es dabei nicht nur um SM.) Und ich lache auch mal herzhaft mit, wenn jemand etwas lustiges (aber dennoch fieses) über meine Vorlieben losläßt. Das kann man doch mal wegstecken! Also bitte, überlegt Euch, was Ihr schreibt und über was Ihr Euch lustig macht, denn die - jedesmal seitenverschlingende, oft nicht nette Antwort kommt garantiert! So, nun zu meinen Fragen:

1.) Auf RTL2 kam vor einigen Jahren die Serie „Robin Hood". Wurde sie in Japan produziert? Aus welchem Jahr ist sie?
2.) Ist irgendwann vorgesehen, sie mal wieder uber den Bildschirm flimmern zu lassen?
3.) Hier wo ich wohne gibt es keinen Comicladen, keine Conventions, Comicbörsen oder Ähnliches. Könnt Ihr mir sagen, woher ich Figuren von Sailor Uranus und Neptun (z.B. solche wie im Sonderheft 2 bei den Steckbriefen der einzelnen Kriegerinnen abgebildet) bekommen kann (wenn´s die überhaupt noch gibt)?
4.) Ich hab vor ein paar Tagen das Sailor Moon Artbook I gesehen. Wird es bald alle Bände in deutscher Neuauflage geben? Werden diese dann (von der Sprache abgesehen) identisch zu den japanischen Originalen sein?

Ciao,
Bingo

Hallo Bingo,
zum ersten Teil Deines Briefes siehe auch die Antwort auf Nicoles Brief Übrigens hat Matthias nicht geschrieben, daß Chibi-Usa sein einziger Lebensinhalt ist - soviel Fairneß muß sein - auch wenn in seinem Brief schon deutlich wird, daß sie ihm viel bedeutet Er hat lediglich darauf hingewiesen, daß es Leute gibt, deren einziger Lebensinhalt sie ist Ob er selbst nun dazugehört oder nicht, ist reine Spekulation Genug zu diesem Thema!

1.) und 2.) Die Serie ist tatsächlich japanisch und stammt aus dem Jahr 1990. Übrigens wird sie zur Zeit Sonntag morgens bei RTL2 wiederholt!

3.) Grundsätzlich, Wenn in Deiner Nähe kein Comicladen o. ä. ist, wende Dich einfach an die Händler, die im Collector´s Paradise inserieren, die meisten davon machen auch Versand Was die im Sonderheft abgebildeten Figuren von Uranus und Neptun angeht, das waren Modellbausätze (Model Kits) Die meisten Sailor Moon-Bausätze sind auch in Japan bereits vergriffen dennoch ist es durchaus möglich, daß der ein oder andere Händler noch welche auf Lager hat Frag Dich einfach mal durch. Die Bausätze kommen (grundsätzlich) unbemalt und in Einzelteilen - Tips zum Zusammenbau haben wir in Ausgabe 24 und 26 gebracht Es gibt leider keine fertigen Figuren (zumindest nicht in dieser Qualität) von Sailor Moon die man nur hinzustellen braucht

4.) Ja die Sailor Moon-Illustration Collections I - V kommen nach und nach alle in deutscher Neuauflage heraus Siehe hierzu auch unsere Artbook Review !

Konban-wa AnimaniA-Team!
1). Neue Sailor Moon-Folgen? An sich ja schon richtig. Aber natürlich habt Ihr in eurem Eifer vergessen, zu erwähnen, daß das Ganze ein Crossover mit Starla und die Kristallretter" werden soll. Was das bedeutet? Nun, ist doch klar: die beste Synchro, die wir im deutschen Fernsehen jemals erleben werden, Charaktere, die lebensechter als Menschen in Realserien animiert sein werden... und naturlich wird auch die Story ein episches Meisterwerk, mit viel mehr Tiefgang als man es von dem üblichen "Gut gegen Böse"-Klischee gewohnt ist. Liebe und Tod werden nach wie vor einen der Schwerpunkte der Geschichte sein und gelegentlich wird in den neuen Episoden auch auf aktuelle politische Probleme eingegangen (z.B. Ausgrenzung von [mondsuchtigen] Minderheiten). Die Backstreet Boys werden zusammen mit den Super Moonies einen Wahnsinns-Soundtrack aufnehmen, der den bisherigen T telsong völlig in den Schatten stellen wird... Jetzt aber mal im Ernst: Macht doch bitte nicht so leichtfertig Scherze uber irgendwelche neuen Sailor-Moon-Folgen, es gibt schon so genügend SM-Otakus (in der Verwendung des Wortes im ursprünglich Sinne, als "jemand der nur für eine bestimmte Sache lebt, und sich für nichts anderes interessiert" [SM Manga #15]), die jede noch so haarsträubende Neuheit für wahr halten... (siehe 'Realfilm', hehe) Zu Aprilscherz #2: Ich tippe mal auf die Realverfilmung von Captain Future (zumindest HOFFE ich, daß das nur ein geschmackloser Scherz war...)

2. Und nun zum Hauptgericht - "Schlagt fleißig auf die Raubkopierer ein". Nun ja, ich muß zugeben, vor einigen Jahren gehörte ich selbst noch fleißig zur Gruppe derer, die die Meinung vertraten, daß Spiele ja "ach so teuer" sind... Das war noch in der guten alten Amiga Zeit. Jetzt ist die Kiste tot, und ich fühle mich (auch wenn ich "nur" einer von vielen war) doch mitschuldig daran. Allerdings gibt es noch viele "Altgediente" aus dieser Zeit, die jetzt auf den PC umgesattelt sind,und dann eben dort ihre Kopien loswerden. Heutzutage ist es nur eben so, daß man nicht mal schnell ein Spiel für einen Freund kopiert, nein, in der heutigen Zeit muß für den Kopierer auch noch ein wenig Geld rausspringen.Diese gesamte Selbstbedienungsmentalität ist leider heute immer noch fast uberall zu finden, man muß sich doch nur mal auf Schulhöfen umhören ("Ich brenn' dir XYZ für 10 DM, was sagst du?"). Was mich letztens ziemlich stark verblüfft (um nicht zu sagen: schockiert) hat, waren auch Aussagen aus meinem Bekanntenkreis, die so in etwa lauteten: "XYZ ist doch bescheuert, der hat noch keinen Chip in seiner Playstation und ist tatsächlich so blöd und bezahlt noch den Vollpreis für seine Spiele" - da bleibt einem schon erstmal die Spucke weg...
Daß diese Situation (wie schon von TN gesagt) wirklich hauptsächlich nur auf Deutschland zutrifft, ist mir aus diversen Mailing Lists und Newsgroups bekannt. 95% der Leute (Amerikaner, Kanadier, Japaner, Engländer usw.), die mir dort bekannt sind, benutzen fast ausschließlich Originalspiele, während die Raubkopierer in diesen Gruppen einen schweren Stand haben und sowieso die Minderheit darstellen(gut so!). Man muß auch Verständnis für die Softwarefirmen (nicht Sony) selbst aufbringen. In die Entwicklung eines guten Spiels gehen 2-5 Jahre Zeit - Zeit, in der gerade die kleineren Programmierteams nicht unbedingt imGeld schwimmen, sondern eher vor lauter Streß kein Privatleben mehr haben (vielleicht ubertreibe ich hier etwas, ich kenne nicht soooo viele Programmierer). Von den 100 DM, die man für ein Spiel bezahlt, erhalten die Programmierer sowieso nicht allzuviel: ca. 10-20 DM gehen an Sony (für die Lizenz - das ist auch der Grund, warum ein Großteil der PC-Software ca. 10-20 DM weniger kostet), ein weiterer Batzen geht durch Produktionskosten, Verpackungsmaterial, Anleitung usw. verloren. Die Hersteller machen bei einer verkauften CD vielleicht mal 20-30 DM Gewinn (ich glaube, diese Zahlen sind relativ nah dran, aber ganz sicher bin ich mir nicht...)
Ach ja, und noch etwas zum Standard-Argument "ich bin ein armer Schüler, ich habe kein Geld". Dieses "Argument" könnte ich auch recht schnell einbringen, tue dies aber nicht. Ich habe auch nicht unbedingt viel Geld, aber fange ich deshalb an zu jammern? (JA! Schickt mir Geld!!) Man muß eben bereit sein, Prioritäten zu setzen; anstatt jeden Tag ein neues Spiel zu haben, warte ich lieber ein paar Monate ab, bis ein absolutes Spitzenspiel wie z.B. FF8 (ja, ich bin von Squaresofts Rollenspielen besessen, ich geb's ja zu!) rauskommt. Tut mir leid, dann habe ich eben keine 114 Spiele, Pech gehabt. Und ich glaube auch nicht daran, daß viele der Gold-Spieler mit ihrer "jeden Tag was Neues"-Mentalität die Nerven haben, die 60 Stunden, die man z.B. fürXenogears braucht, aufzubringen. Da tut es dann doch eher ein "Tekken 3" oder ein "Ridge Racer"... Trotz allem fällt es mir nicht schwer, ein treuer Originalkunde zu bleiben, dafür muß ich nur mal in mein Regal mit den Importspielen (Importverbot? Ich hab 'nen guten Händler...) schauen. Aufwendiges Verpackungsdesign, Bonus-CDs, Farb-Anleitungen, nette Gimmicks wie Trading Cards (Musashiden), die Liste ist an sich endlos. Auch die Designs der CDs selbst sind den Originalpreis allemal wert, so ist z.B.auf jeder der 4 FF8-CDs eins der Symbole der Charactere abgebildet, die Final Fantasy Collection kommt gar mit mehrfarbigen Amano-Bildern au fder Oberseite der CD. Wer hier noch zur Gold-Disc greift, kann in meinen Augen wirklich nicht mehr ganz dicht sein. Etwas anders sieht es vielleicht bei vielen PAL-Versionen aus: Schlecht umgesetzte Schwarz-Weiß-Booklets, in manchen Fällen noch nicht einmal in Deutsch (Soul Blade), dazu noch PAL-Balken und verspatete Releases. Aber all dies rechtfertigt noch lange keine Kopie! Man muß sich doch nur mal das folgende, fiktive Beispiel vor Augen fuhren: Angenommen, Square bringt FF8 im Winter '99 nach Deutschland. Verkauft werden vielleicht einige 100.000 Exemplare, eine viel höhere Stuckzahl wird kopiert (wie bei vielen anderen PC- oder PAL-Spielen). Angesichts Verkaufszahlen von ca. 3 Mio. Exemplaren in Japan (und wahrscheinlich ähnlich hohen Zahlen beim US-Release), wird Square stutzig, und sieht von weiteren Umsetzungen ab. Da die Masse der deutschen Spieler sowieso eher als Beat-em-Up/Racing-Spieler angesehen wird, ist die Wahrscheinlichkeit für Rollenspiel-Umsetzungen hier ohnehin sehr gering (Xenogears, FF Tactics), und durch solch geringe Verkaufszahlen denkt sich Square (oder jedere andere Hersteller in diesem Falle) wahrscheinlich: "Na, wenn die keine Spiele von uns wollen, dann können wir uns das Geld für eine Umsetzung auch sparen." Als Folge werden immer weniger/keine Rollenspiele (oder sonstige Spiele für "Randgruppen") nach Deutschland kommen, also bleibt für die Fans nur noch die Möglichkeit des Importes, und da gibt sich Sony ja auch Mühe, den Fans einen Stein nach dem anderen in den Weg zu legen. Die unwissenden "Mainstream"-Kunden (soll nicht unbedingt abwertend gemeint sein), denen man vorher ein FF7 noch durch TV-Spots schmackhaft machen konnte, kriegen natürlich von den tollen Importspielen nichts mit (das "Offizielle PSX-Magazin" tut ja z.B. sein Möglichstes, um Importspiele totzuschweigen...), und dann bleiben sie bei ihren Beat-em-Up/Racing-Games, da sie einfach nichts anderes kennen.
So, das war jetzt einfach mal meine ungeschnittene Meinung zur Situation... ist mir zwar klar, daß das eigentlich in ein Videogames-Magazin gehört, aber ich hatte das Gefühl, auch mal meine Wasabi-Paste dazugeben zu müssen...
3. Und dann noch eine Frage zum Ausklang. Welche Voraussetzungen braucht man, um später als Japanisch-Ubersetzer im Anime/Manga/Spiele-Bereich zu arbeiten? Braucht man ein Japanologie-Studium, und wohin sollte man sich später wenden? Es dauert zwar noch einige Jahre, bis es für mich soweit wäre, aber es wäre trotzdem gut, schonmal Näheres zu erfahren. Gibt es eigentlich auch Adressen zum Schüleraustausch, bei denen man nicht gerade Krösus sein muß, um sie zu finanzieren? Die Möglichkeit zum Stipendium konnte ich bisher nur für einen Auslandsaufenthalt in den USA finden, aber von Japan war nirgends die Rede.
Ja ne,
Matthias!

Hallo Matthias,

zu 1.) Wir geben zu, dieser Aprilscherz hat wesentlich mehr Wirbel ausgelöst, als wir gedacht hatten. .öhöm.

zu 2.) Ganz genau aus diesen Gründen haben wir den guten Cid vielleicht etwas härter „angefaßt" als es normalerweise nötig gewesen wäre (war nicht persönlich gemeint, Cid!) - es mußten einfach mal ein paar Dinge klar und deutlich gesagt werden, denn dieses kurzsichtige Selbstbedienungs- und Anspruchsdenken, das nicht in der Lage ist, über den Rand des eigenen Portemonnaies hinauszusehen, geht uns genauso auf die Nerven. Es geht hier auch nicht um den Einzelnen, der mal einem Kumpel einen Soundtrack oder ein Spiel brennt , oder auch eine Kopie von einem Film zieht - sondern wirklich nur gegen diejenigen die daraus Profit schlagen, sich damit noch brüsten und das im Grunde auf Kosten all jener „Doofen", die sich noch die Originale kaufen Wir wollen auch niemandem vorschreiben was er/sie zu tun hat, sondern lediglich das Bewußtsein vermitteln, daß es eben nicht völlig egal ist, ob man nun das Original oder die Kopie kauft, sondern daß da eine komplexe Problematik besteht

zu 3.) Die wichtigste Voraussetzung dürften gute Sprachkenntnisse (Japanisch und mindestens 1-2 weitere Fremdsprachen) sein. Ob ein Studium/eine Ausbildung zum Übersetzer Voraussetzung ist, dürfte von der jeweiligen Firma abhängen (am besten wendest Du Dich an die deutschen Niederlassungen der Spielefirmen oder deren hauseigene Magazine) Bezüglich Adressen zum Schuleraustausch kann Dir vielleicht das Japanische Kulturzentrum in 40210 Dusseldorf, Immermannstr. helfen Was das Studium angeht, kannst Du Dich auch an die Erasmus-Stiftung wenden (am besten über den entsprechenden Beauftragten an Deiner späteren Uni)

Hallo,
mein Name ist Carmen H (15). Als ich im AnimaniA Sonderheft 2 gelesen habe, sind mir die Hefte von „Lunatic Party" aufgefallen Sie haben weder hingeschrieben, wo man sie bekommt, wo man sie bestellen kann, noch wie der Preis ist. Jetzt meine Frage: Könnten Sie mir die Hefte zuschicken? Wenn es geht, dann hätte ich sie gerne in deutsch. Japanisch würde ich nur im Notfall nehmen Bitte schicken sie mir so schnell wie möglich eine Antwort. Danke! Ihre Carmen H., Leipzig

Liebe Carmen,
es hat durchaus seinen Grund warum wir keine näheren Angaben zu einer Bestelladresse oder zum Preis gemacht hatten Diese Hefte sind nicht über den „normalen" Handel zu beziehen, da es sich um japanische „Dojinshi" (von Fans gezeichnete und in geringer Auflage selbst publizierte Comics) handelt, die in Japan selbst bereits vergriffen sind Es gibt vielleicht Händler, die auf Umwegen an einzelne Exemplare herankommen und sie anbieten, allerdings können wir keine Angaben zu einer „sicheren" Bestelladresse machen, da wir ganz einfach keine wissen! (Japanische Buchhandlungen sind immer noch die beste Adresse) Es ist auch verständlich, daß Du die Hefte gerne in deutsch lesen möchtest, aber solange kein hiesiger Verlag die Lizenzen kauft, die Geschichten übersetzt und auch veröffentlicht, wirst Du Dich wohl mit der japanischen Version begnügen müssen Grundsätzlich sei hier noch einmal gesagt <u>es ist leider nicht möglich, irgendeinen in der AnimaniA oder in einem Sonderheft vorgestellten Artikel bei uns (Weird Visions) zu bestellen!</u>
Übrigens „So schnell wie möglich" bedeutet zur Zeit etwa innerhalb der nächsten 7-8 Monate! So lange hinken wir nämlich momentan mit der Beantwortung der Leserbriefe (nur die mit beigelegtem Rückumschlag) hinterher (Sorry.. wir haben niemanden vergessen!)



AniMarket

Suche verzweifelt alles von und über Wedding Peach, besonders Artbook „This is Animation" (nicht: Secret File),Poster, Illustrationen, Merchandise usw. Zahle (fast) jeden Preis!! Tel.02688/989128 (Iris)

Verkaufe SMoon-Artbook III, 1 Kartenspiel, R-Movie (frz.), 1 Soundtrack, Trading Cards u. 2 jap. Lithos. Tausche aber auch gegen Moonfight 3. Angebote an Jenni Vogt, St Barbara-Str. 2, 66128 Saarbrucken

Suche Soundtracks (Original-CDs) von SMoon und DHY u. die SM-Artbooks I & II Verk div SMoon-Artikel Gunstig! Liste gg. frankierten Rückumschlag bei Tessa Karina Tews, Papenkamp 24, 33647 Bielefels. Brieffreunde sind herzlich willkommen!!

Verkaufe Sailor Jupiter-Puppe (Bandai), Preis VHS. 09351/3775, fragt nach Barbara.

Löse meine Anime-Adult-Sammlung auf!! Videos (Countd., AoD, IY) je 50.-, CD-Roms (LBG. 3Sisters u.a.) u.v.m.Suche außerdem Kontakt zu Otakus aus Österreich und der Schweiz. Roland H. Wenzel, Heinrich-Beck-Str. 19, 97422 Schweinfurt, 09721/746184

Tausche SM-Videospiel f SNES (o. Adapter spielbar) gg SF-Figuren aller Art und SMoon-Figuren gegen ein Artbook von SF II V. Tausche und kaufe auch andere SF-Artikel Suche außerdem AnimaniA 4. Nathalie Gebert, Limesstr. 16, 91614 Mönchsroth. *(Anm. AnimaniA 4 findest Du zumindest als Reprint in unserem Sammelband, siehe Umschlaginnenseite!)*

Verk. o. tausche VHS-Video Arislan 2, Eva 0.5 (Ep. 9 & 10), Eva Heft 1 (Viz), alles engl , Band 1 von Magic Knight Rayearth (frz.) Helen Malamis, Diensbach 14, CH-8340 Hinwil, hmalamis@ibm.net

Suche alles von Clamp, PSME, FYuugi, Shamanic Princess uvm. Schreibt, faxt oder ruft an. Natascha Guryca, Heinrichstr. 11, 61231 Bad Nauheim

Suche restlos alles über St Seiya alias Les Chevaliers du Zodiac Gianluca Mancini, Mettmanner Str. 61, 42549 Velbert

Suche verzweifelt AnimaniA 19 oder den Smoon-Bericht aus dieser Ausgabe und AnimaniA 9. Bin S-Uranus-Fan (14) und suche auch Brieffreunde! Sabine Gratza, Im Neuhof 19, 45468 Mulheim/Ruhr *(Anm Die beiden Berichte findest Du als Reprint in unserem SMoon-Sonderheft, siehe Umschlaginnenseite!)*

Suche Streetfighter II V Vol. 2 lim Ed., Golgo 13 u. NScroll NL-Version. Andreas, 0561/4000292.

Suche alles von SMoon (Bilder, Poster etc) Wenn du mir helfen kannst, schreib an Svetlana Moussa, Rumpelstilzchenweg 12, 23560 Lübeck. Tel/Fax 0451/8092415

Verk div. Animes, neuwertig, engl und dt., je 30 - 35 DM sowie Artbooks „Purple Eyes in the Dark" v. Chie Shinohara und „Magic Knight Rayearth" für je 45 DM Infos unter 089/74371786, Judith

Suche dringend AnimaniA 0-9, 11-13 und 19, vollständig und gut erhalten, außerdem alles von SMoon, Cat s Eye, LOscar und den Tollen Fußballstars (CDs, Poster, Berichte usw.) Jessica Vollhardt, Kaulbachstr. 20, 60594 Frankfurt

Verk AnimaniA 3, 5-7, 10 - 24, Sonderheft 1 komplett f. 250 DM, sowie Adv Kid 2 Tapes 130 DM u. Uro 4 lt.Ed. dt. 120 DM, jew. plus Porto. Alle Hefte neu, Videos je 1x gesehen. Karl Bachhuber, Marktplatz 58, 94575 Windorf, Fax 0403/603180060, Bachh1111 @aol com

Verkaufe AnimaniA 13 - 15, 20 - 21 je 10 DM, alle Hefte noch ganz neu. Außerdem Sammelband 1 f. 20 DM Reynaldo Jankowski, Conventstr. 26A, 22089 Hamburg, 040/250 6480

Suche alles uber die Outer Senshi, Cat´s Eye, Artbooks (SM u a.) die SM-Hefte 4 + 5/98. AnimaniA 17 - 23 + Sonderheft (wenigstens als Leihgabe). Sprache egal.Biete selbstgezeichnete Bilder eurer Lieblingsfigur (bitte Vorlage mitschicken) oder zahle nach Vereinbarung. Maria Söhnel, Hufestr. 47, 01896 Ohorn

Es hat alles keinen Sinn...

Da wir der immer noch vorherrschenden Flut an Kleinanzeigen nicht mehr Herr werden, aber auch keine Gebühr für diese Rubrik einführen möchten, und (verständlicherweise) niemand die Lust hat, mehr als ein halbes Jahr zu warten, haben wir uns für eine andere Lösung entschlossen: Die Anzeigen werden ab sofort streng nach Posteingang abgedruckt (sorry, Anzeigen per e-Mail können wir leider nicht annehmen) und was im Heft keinen Platz mehr findet, wird dann für den Zeitraum von 2 Monaten auf unserer Homepage **http://home.t-online.de/home/AnimaniA/intro.html** zu finden sein. Wir behalten uns weiterhin vor, zu lange Kleinanzeigen zu kürzen (absolute Obergrenze 30 Worte!!), oder bei dem Verdacht auf gewerbliche Anzeigen (Händler!) oder Raubkopien bzw. indizierte Artikel ganz abzulehnen. Desweiteren können private Anzeigen, die an unsere gewerbliche Anzeigenleitung (Walter Truck) geschickt werden, nicht mehr berücksichtigt werden. Da wir ab sofort keine „Warteliste" mehr haben, sind alle Kleinanzeigen, die bisher noch nicht hier abgedruckt worden sind, bis zum Erscheinen der AnimaniA 30 auf unserer Homepage zu finden.

Suche AnimaniA 19, muß nicht allzu gut erhalten sein, sollte aber nicht nach 1x durchblättern auseinanderfallen Zahle bis zu 20 DM Isabel Fiory, Breslauer Str.9, 67165 Waldsee, 06236/57266 ab 18h

Suche Gall Force 1 - 3 und BGC Teil 7 + 8, wenn mögl. engl. Synchro. Gerne auch ähnliche Produktionen. Suche außerdem Manga- und Animefans in Österreich. Kenne mich sehr gut aus und habe unzähliges Material zu vielen Serien. Christian Grünwaldner, Korneuburger Str. 92, A-2103 Langenzersdorf

Suche ganz dringend SMoon-Artbooks 1 - 3. Zahle gut! Angela Grehl, Babenhäuserstr. 8, 64850 Schaafheim, Tel 06073/980180

Suche die Special-Folgen von SMoon und alles andere auch (bes Soundtracks), bes. von Neptun & Uranus. Anja Blaszczyk, Am Eichelanger 10b, 85053 Ingolstadt, 0841/67186 ab 20h

Verkaufe teilweise meine Sailor Moon-Sammlung. Liste gegen 1,10 in Briefmarken Dagmar Fuchs, Bruhlstr 2, 73488 Ellenberg

Verkaufe, tausche und suche alles von und uber Sailor Moon, suche auch Brieffreunde Natalie Jonas, Hardstr 43, 90766 Furth, 0911/737481.

Suche „Königin der 1000 Jahre" auf Video, außerdem alles von SMoon, bes die Artbooks 1 & 2 und Soundtracks Und unbedingt ein Artbook zu Lodoss War Sandra Stremlau, Bornweg 8d, 21509 Glinde. PS. Suche auch Hobbyzeichner zw. Brieffreundschaft

Suche BGC 1 & 2, GSC 1 & 2, DHY 1 & 2 alles dt. UT. HL 2033 und US-Versionen der Patlabor-Mangas Cecilia Scheid, Augustusstr. 14, 60439 Frankfurt *(Anm Die dt. untertitelten Versionen findest Du überall im Handel, schau mal auf die Anzeigenseiten hier im Heft!)*

Verkaufe SMoon Artbook 1 - 3, PhQuest Anime, GSC & 3x3 Augen Mangas und SM Poster an den Meistbietenden Stefanie Fizir, An der Engelsfuhr 80a, 51467 Berg Gladbach

Suche alle Folgen von „Königin der 1000 Jahre", das SM-SNES Spiel und das Lodoss War Artbook I oder II. Nicole Liepert, Wilhelmsrauher Damm 121, 13439 Berlin

Verkaufe einige Sailor Moon Sachen Liste gegen 1,10 DM in Briefmarken Sandra Naarmann, Kolbestr. 5, 59069 Hamm.

Suche SMoon, LBG, Eva, Tenchi Muyo, Trading Cards. Manett Teichmann, Am Vogelsberg 10 52223 Stolberg 02402/24257

Suche SM Artbook 3, Ph Quest 1 (PAL), Moonfight 1-5, das SMoon SNES Spiel und alles uber S Uranus und Neptun Wer zeichnet mir eine Kußszene zwischen den beiden? Juliane „Haruka" Heuckmann, Hochstadenstr. 33, 50674 Köln, 0221/246447. Suche auch Sailor Neptun (ab 15) zwecks Brieffreundschaft.

Verkaufe Dragonball 4 - 12, je 6 DM zzgl. 1,50 DM Porto Alle Bande fast wie neu! Maria Albers, Keplerstr 8, 28203 Bremen, 0421/73787

Suche die SMoon-Artbooks 1 - 3, die Spieluhr von Bandai, den Soundtrack der S Staffel und die Moonfight Mangas. Susanne Fischer, Guineastr. 31, 13351 Berlin

Suche einfach alles über SMoon, bes. Artbooks 1 & 2. Nina Aschenneller, Spitzenberg 14, 90403 Nürnberg, 0911/552245

Verkaufe selbstgemalte Bilder (Din A 3 50 Pf., Din A 4 20 Pf. + 1,10 DM Porto), schickt einfach eine Liste mit Euren Lieblingsfiguren an: Julia May, Bismarckstr. 12, 04509 Delitzsch.

Suche dringend die Fanbooks von Sailor Uranus und Neptun. Christine Stich, Dotzauer Hauptstr. 30, 57319 Bad Berleburg *(Anm Du wirst vergeblich suchen, es gibt nämlich keine Fanbooks von den beiden.)*

Suche restlos alles uber SMoon, vor allen Puppen, Schloß und Mondstab. Schickt Eure Listen an: Vanessa Dietrich, Calwerstr 18, 71732 Tamm.

Verkaufe SMoon Videospiel für SNES, 150 DM 0177/4017295, Christophe.

Suche verzweifelt alles von SMoon (speziell Jupiter & Chibi-Moon), Clamp und Ranma 1/2. Patricia Steffl LWFS Andorf, Rathausstr 16, A-4770 Andorf

Suche Tauschpartner für das SMoon-Stickeralbum und dringend SMoon-Magazin 4 Sven Rieger, Oberer Schmiedekamp 16, 38685 Langelsheim. Habe auch Interesse an Brieffreundschaften!

Suche alles von Clamp (MKR, X, RG Veda usw.), bin ein großer Fan mit einer noch viel zu kleinen Sammlung. Rebby Opitz, Wesenberger Ring 27D, 12359 Berlin.

Verkaufe/tausche Sticker von der neuen Serie u. Prismatic Trading Cards sowie eine nagelneue CD (Sailor Moons Welt), Preis VHS. Jessi, 0711/8261242.

Verkaufe Sailor Moon Soundtrack 20.- DM. Timo Tkalcevic, Präsidentstr. 10, 44787 Bochum, 0234/6404935

Suche guterh. SM-Artbook Vol. 2, tausche gg Vol. 1 o. anderes SM-Material Suche auch Wedding Peach Secret File u. Mode Kits von Sailor Moon. Verk. orig. jap. Mangas f. 20 DM: Adin Mujic, Luisenstr. 101, 40215 Dusseldorf, 0211/3859254.

Ich suche alles uber Sailor Moon u. Saber Rider - Bücher, Poster, Bilder, Puppen usw Suche auch Brieffreunde. Bianka Hollstein, Lichtenbergerstr. 40, 10243 Berlin

Hilfe! Mir fehlen noch Sailor Moon-Sticker, wer tauscht mit mir? Sandra Fischer, Poßkamp 7, 59329 Wadersloh

Verk. AnimaniA 21 - 23 für je 10 DM + Porto (3 DM) und Sonderheft Nr. 1 für 15 Dm + Porto. Nicole Olschewski, Feldstr. 19, 23795 Bad Segeberg.

Tausche Dragon Ball Bd. 2 (dt.) und 36 (frz.) und „Abenteuer in der Elfenwelt" 32 gegen alles von den Sailor Stars und Trading Cards von SMoon, bes. Saturn. Sandra Söffing, Ulmenweg 27, 99867 Gotha, 03621/301849.

Verkaufe Teile meiner Cels-Sammlung von Sailor Moon! Wer möchte nicht einmal sein Cel in einer Folge wiedererkennen? Interesse? Dann melde Dich bei Martina Konig, Luisenstr. 32, 68723 Plankstadt, 06202/27823

Suche restlos alles über FY, außerdem neue und ältere Ausgaben von jap. Anime-Magazinen wie Newtype usw. Karin Erregger, Harruckerstr. 31, A-4040 Linz

Suche Artbooks von Fushigi Yuugi! Preis VHS. Tel 0340/613025

Brieffreunde

Hallo Leute! Ich bin Shonen-Ai-Fan (he he he), mag Slayers, DHY, Tenchi Muyo u.v.m. und suche Brieffreunde, denn mein Briefkasten verhungert schon. Also schreibt schnell an: Jacqueline Steinberg, Ribnitzer Str. 17, 13051 Berlin

Elfenfan sucht Gleichgesinnte! Wer mag wie ich RoLW, RG Veda, Landlock, Rollenspiel und alles, was mit Fantasy zu tun hat? Auch Mitglieder der schreibenden Zunft sind willkommen. Silvia Krautz (22), Volksgartenstr. 12, 04347 Leipzig

Welche Japanerin hat Lust, einem Schweizer RPG-Animehelden (20) zu schreiben? Ich mag besonders FF IV, V, VI und Seiken Densetsu I -III, bin Fan von Noriko Kato und Nobuo Uematsu. Melde Dich doch bei: Deny „Cyd Highwind" Altermann, Kilchmattstr. 83, CH-4132 Muttenz, TEl. CH-061-461-4079

Ich (14) bin Fan von SM, Ranma, OMG, FY, Clamp etc. Hoffe, daß Ihr mir schreibt! Yuping Li, Dudenstr. 22, 10965 Berlin PS Suche besonders asiatische Brieffreunde!

Hi! Wir, 14 u. 15 (männl.), suchen Otaku-Girls (13 - 15), die sich für Rollenspiele, Fantasy, DB und andere Mangas interessieren. Zweck: Verbrauch von handwerkl. oder industriell erzeugtem Naturfaserprodukt zur schriftl. Verständigung zw. räuml. getrennten Personen. Peter Igel, Schwabenstr. 14, 67227 Frankenthal oder Helmuth Fritsch, Otto-Dill-Str. 8b, 67227 Frankenthal

Hey Leute! Ich suche jeden, der auf FYuugi, Bronze, MKRayearth, RG Veda und Here is Greenwood steht! Schreibt mir! Julia Weber, Weedstr. 24, 35410 Hungen

Ich weiß, daß ihr da seid! Otakus aus Trier u. Umgebung, meldet euch bei mir!! Ich suche ein paar nette Leute, die mit mir über Manga u. Anime quatschen wollen. Bianca Martini (16), Brunostr. 43, 54329 Konz

Hallo, ich (24) suche Brieffreunde, die wie ich SF- und Fantasy-Animes, -Mangas u. -Rollenspiele mögen. Thimo Wilke, Hamburgerstr. 15, 22952 Lütjensee

Suche nette Japanerin (18 - 22J.) für lange Brief- und Telefonfreundschaft. Da ich (22) eine Freundin suche, würde ich mich auch über eine feste Beziehung freuen. Meine Hobbies: Musik, asiatisches Essen, Anime. Sven Ziegler; Ahornstr. 77, 63071 Offenbach/Main

Suche Kontakt zu Manga-Anime-Otakus, die sehr gerne zeichnen und zu 99% für ihr Hobby leben. Ich interessiere mich für Masamune Shirow, Kenichi Sonoda und Otomo. Björn Stellenberg, Prognitzstr. 151/153, 12683 Berlin.

Hallo! Einsame Rei Ayanami (15) sucht Shinji, Misato & Co zwecks Briefkontakt. Zeichenbegabte besonders erwünscht! Yasmin „Rei" Yilmaz, Beukenbergstr. 25, 44263 Dortmund.

Wer hat Lust, einem totalen Fantasy-Anime-Fan zu schreiben? Schreibt auf Deutsch oder Englisch (ich bin aus England!) an Julia Wright, Karl Pfeffer-Str. 29, 61169 Friedberg

Ich suche Brieffreunde, damit ich ein bißchen Deutsch-Praxis kriege. Also wer will mir (18) schreiben;e-mailen,telefonieren,videoconferenzen oder wasweiß ich noch alles...? Adrian Forschner, Neuplanitzer Str.51, 08062 Zwickau, Tel 0375-799458, e-mail :a.forschner@zwickau-net.de

Ich (17), zeichenwütig, mag Robot Carnival, Akira, Escaflowne, Mononoke, MKR und Alita, lese gerne Sf und Fantasy. Ngoc-Lan Chau, A.-gaustr. 23, 87724 Ottobeuren

Stop! Wer traut sich, zwei durchgeknallte Mädels (15, 16) in die Geheimnisse der Anime-Szene einzuweihen? Wenn Ihr der Aufgabe gewachsen seid, schreibt an: Jasmine (& Katrin) Krzykalla, Wortherbruchstr. 5, 58089 Hagen

Chojin (18) sucht Brieffreund/in, die auch andere Themen außer Sailor Moon haben (wie Uro, RPG, W.Hohlbein). Alexander „Chojin" Klein, Am Kirchensteig 2a, 94563 Otzing.

Hallo, ich (12) suche Brieffreunde ab 10, die sehr gerne zeichnen. Katharina Merz, Kolpingweg 30, 61231 Bad Nauheim 3/Ndr-Mö, Tel. 06032/85613

Anime-Anfängerin (16) mit Faible für Shonen-Ai sucht Brieffreunde/innen für regen Briefwechsel. Christine Graber, Gartenwiesen 11, 73494 Hohenberg

Ich (16) suche Otakus, bes. aus dem Raum Salzgitter. Mag alles von Clamp, Tenchi Muyo, Dragonball, Yu Yu Hakusho u.v.m. Jens Werer, Am Mühlenplan 1, 38229 Salzgitter, 05341/25941

Ich (13) suche Brieffreunde, die genauso verrückt nach Manga und Anime sind wie ich. Ich mag GSC, Dragonball, SF II V, El Hazard u.v.m. (Ja, sogar Sailor Moon) Zeichne auch gerne. Willi Janzen, Berliner Hof 9, 57250 Werthenbach

Hi, ich, (17 1/2) suche nette Sailor Moon (ab 15 - 18) zum Reden und gel. Treffen. Bin großer NGE- und SM-Fan. Ihr solltet so im Umkreis WI-FFM oder Darmstadt wohnen! Kim Arnold, Obere Pforte 10, 65468 Trebur

Hi ihr Süßen! 19jhrg. „Hentai"-Boy sucht Gleichgesinnte, die nicht nur SMoon kennen, sondern im Bereich Anime sehr fortgeschritten sind, für gel. Treffs und Con-Besuche. Ihr solltet im Raum WI und FFM leben. Bitte meldet euch bei L. Truong, Annastr. 71, 63225 Langen. Bitte keine „blutigen Anfänger", nichts für ungut, aber Brieffreunde habe ich schon fast mehr als ich schreiben kann

Aufgedrehter, quirliger, 13jhrg. Zwilling-Boy (Hobbies Fußball und Zeichnen) sucht nette Brieffreundinnen zwischen 13 - 16 Jahren. Johannes Effner, Bromernackerweg 42, 79576 Weil/Haltingen

Konnichiwa! Ich (18, kein SMoon-Fan) suche Otakus aus Frankfurt und Umgebung. Ich mag Cr. Freeman, Akira und Adult Animes, außerdem das Rollenspiel „Werwolf" und PC-Spiele wie „Diablo" und alles ähnlich Düstere. Karsten Weidner, Bergstr.5, 65611 Brechen

Hi, ihr anderen Sailor-Scheißer! Ich meine euch Großen mit den superlangen Sprüchen - wer hat den Mut mir zu schreiben? Ich bin klein aber oho und garantiert viel besser als ihr, weil ich Sailor Chibimoon bin! Chibi-Usa, postlagernd, 32108 Bad Salzuflen

2 süße Michirus suchen abgefahrene(n) Haruka(s) zwecks Flirten über Briefwechsel! Schreibt an: Sonja-Michiru Lox, Bremer Weg 4, 28857 Syke

Suche nur Brieffreundinnen, die dasselbe Interesse haben wie ich. Ich mag FY, MKR, PSME und so ziemlich alles v. Clamp. Wenn Ihr Lust habt, schreibt an: Lam Nguyen, Hauptstr. 3, 56656 Brohl-Lützing. Ihr solltet zwischen 16 - 101 Jahre alt sein.

Ich (14) suche Brieffreunde, egal ob männl. oder weibl. Bin ein Battle Angel Alita, Ranma, WeddPeach u. El Hazard-Fan. Kazumi Nadine Bellof, Stegerwaldstr. 48, 34123 Kassel PS SM-Hasser!

Hi! Ich (17), bin ein riesiger Japanimation-Fan und suche Gleichgesinnte zwecks Infoaustausch. Adult-Anime und Adult-Manga -Fans sind ebenso herzlich willkommen! Ihr könnt' mir auch gern in Englisch schreiben. eMail: Saber Rider@t-online.de

Ich (15) totaler Anime/Manga Fan such Gleichgesinnte (Girls/Boys 13-15) die mir mailen wollen: croc15@gmx.de

Alle schreien Sailor Moon! Help! Umd was ist mit den Seiryuu und Suzaku Seishi? FY- und DK-Fans, schreibt endlich an: Katharina Strahler, Kleiststr. 1, 06846 Dessau. (Meldet euch, sonst... LEKKA SHI-EN!!)

Ich suche Freunde, die mir schreiben! Ich bin Schüler der Japanischen Internatsschule in Bremen. Meine Hobbies sind Zeichnen, Lesen, Karate usw. Ich mag besonders Anime wie Slayers, Eva usw. Hironori Tokuue, Apfelallee 30, 28355 Bremen Matsuteruze!!

Suche Brieffreunde zum Gedankenaustausch über Animes, Alter 15 - ?? Ich bin übrigens 18 Jahre. Wer Lust hat, schreibt an: Sandy Hopf, Ringsee 14, 99195 Stotternheim

19 Jahre alter Shojo Kakumei Utena-Fanatiker sucht andere Fans (kennt denn niemand diese absolut geniale Serie? Außer Sailor Moon kennt ihr nichts mehr, was? Es gibt auch noch andere Anime-Serien!!).

Andreas Bucher, Bruckenfeld 40, 66557 Illingen/Saar.

Ich suche Manga/Anime-Fans, die ICQ haben (= ein Chatprogramm). Meine ICQ# ist 23922541(Hurricane), 19854837(Firman) und 5826301(Firwirru). Ich freue mich über jede Anfrage!

Hi, ihr da draußen, ich (21) ein texanisches Halbblut, suche Leute, die gut oder sehr gut zeichnen können. Ich schreibe und möchte die Stories in Comics ausdrucken. Bitte eine kleine Kostprobe eures Könnens mitschicken. Rebecca Escobar, Admiral Scheer-Str. 2, 55252 MZ-Kastel

Hey! Ich (15) bin ein megagroßer SMoon-Fan, mag aber auch andere Animes. Wer will mir schreiben und mit mir Zeichnungen tauschen? Nicole Giese, An der Kappe 62d, 13583 Berlin

Hallöchen! Welcher Manga- und Animefan hat Lust,mir zu schreiben? Ich (17) mag vor allem Clamp, FY, Lodoss War, V.Pr.Miyu, Dark Angel u.v.a. Außerdem zeichne ich gerne und lese auch US-Comics. Schreibt an: Jacqueline Klein, Dessauer Str. 33d, 04129 Leipzig

Ich (17) bin ein totaler Anime-, Manga und Rollenspielfan und suche Gleichgesinnte (15 - ??) in Traunstein und Umgebung zwecks Brieffreundschaft und/oder gelegentlichen Treffen. Fabian Jaritz, Frühlingsstr. 11, 83278 Traunstein

Bin ein schreibwütiges Otaku-Girl, das eher die Dunklen Mächte des Manga/Anime bevorzugt. Wenn ich mich nicht gerade langweile, lese ich Comics (Dragonball, Xenon...) oder zeichne. Wer hat Lust, mir meine Langeweile zu vertreiben und mir zu schreiben? Anne Beständig, Franziskanerstr.5, 81669 München

Ich (17) sende den Ruf eines heulenden Wolfes an alle lichterfüllten Wesen, die nicht nur SM-gestört sind, sondern auch mit Fantasy, Star Wars, Rollenspielen, LARPS, PSX-RPGS und Mononokehime in Kontakt treten. Wollt ihr meinem Ruf folgen, schreibt an: Martina Nistler, Ahornstr. 6, 86343 Königsbrunn

Ich, ein AnimaniA-Fan (21) suche nette Mädchen. Wenn ihr 17 - 22 seid, schreibt mir. Ich interessiere mich für fast alles. Dominik Nies, Obereimer 29, 59821 Arnsberg. PS Ein Foto wäre toll!

Ich suche fanatische Fans von Nobuteru Yuuki Animes, SMoon, SF II und Tenchi Muyo. Franziska Groß, Magdeburgstr. 1, 65510 Idstein.

Ich (16) suche Brieffreunde ab 15 J. aus aller Welt. Ich bin süchtig nach Chirality, DBall, SMoon, El Hazard, MKR, Lodoss... Also schreibt an Stephanie Thamm, Waldkirchener Str. 52 t, 09434 Krumhermsdorf

Wieviele Fans gibt´s da draußen, die noch nicht Sailor Moon-besessen sind? Nicht mehr viele, oder? Ich fände es klasse, wenn mir der klägliche Rest schreiben würde! Meinereiner (18) zeichnet gerne, hält sich selbst für eine nette Type (obwohl ich Zuckerherzen hasse...) und ist Clamp-Fan. Andreas Zerbach, Lindenstr. 65, 56204 Hillscheid

Wo sind meine Sailor-Freunde, die mir im Kampf gegen das Böse und die leeren Briefkästen helfen? Wenn Ihr Sailor Moon auch so klasse findet wie ich (11), dann schreibt schnell an: Annalena (Makoto) Pleske, Brandenburgerstr. 7, 31188 Holle. Euer Alter ist egal!

Hey Du! Ich (14) bin riesengroßer Sailor Moon-Fan und zeichne für mein Leben gern. Außerdem mag ich Cat´s Eye, LOscar und Mola. Falls Interesse besteht, schreib mir! Katrin „Serenity" Olhöft, Ginsteweg 27a, 19230 Hagenow-Heide

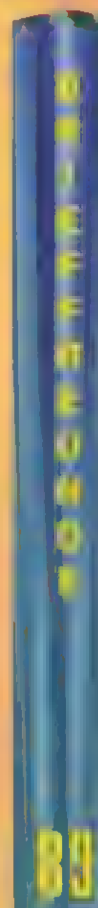
Wir, Nicole (19) und Claudia (12) sind riesige Manga- und Animefans. Besonders SMoon, OMG, X, MRK u.v.m. hat es uns angetan. Also schreibt uns - 12-15jährige an Claudia Donner, 17 - 13jährige an Nicole Donner, Tirschenreuther Ring 21, 12279 Berlin

Hallo, ihr in der Welt zerstreuten Sailor Krieger. Eine einsame Michiru sucht andere Sailors, die Lust haben, mit ihr Bilder und Neuigkeiten auszutauschen. Neugierig geworden? Dann schreibt an: Barbara Stuhl, Turmgasse 15, 73525 Schwäb. Gmünd

Otaku-Mädel sucht Gleichgesinnte,die FY, Eva,BGC,SM mögen. e-mail: Thai.Le@t-online.de

Anime-Freak (16) sucht lustige Gleichgesinnte. Markus Straßer, Gottfriedingerstr. 29, 94437 Mamming

Achtung! Bitte keine Zuschriften für diese Seiten an unsere gewerbliche Anzeigenleitung (Walter Truck) schicken. Da uns diese „Irrläufer" meist mit Verspätung erreichen, kann ihre Aufnahme nicht garantiert werden! (Die Anzeigen werden nach Eingang abgetippt). Aus Platzgründen müssen wir Euch außerdem bitten, Euch auf max. 3-4 Zeilen (Brieffreunde) und 5 Zeilen (AniMarket) zu beschränken. Längere Anzeigen werden ab sofort von der Red. gekürzt. Sorry, es geht leider nicht anders – schließlich wollen wir soviele Eurer Anzeigen hier unterbringen wie möglich!!





Sailor Moon
Urlaub in Deutschland
Teil 4 - Die Saale der Feengrotten
von Silvia Fritze

Szene 1: Am Essener Bahnhof

Nach dem Besuch der Essener Spielemesse machen sich Bunny & Co. auf die Weiterreise.

Bunny: Und wie geht´s jetzt weiter? Wo wollen wir nun hinfahren?

Makoto: Nach Saalfeld bzw. in ein kleines Dorf dort in der Nahe.

Alle anderen: Hä? Wohin?

Makoto: Nach Saalfeld. Das liegt in Thuringen. Ich habe einen Brief von einem Madchen bekommen, das in einem Dorf dort in der Nähe wohnt. Sie hat uns eingeladen, sie zu besuchen, wenn wir mal in Deutschland sind.

Bunny: Was sind denn Tür-Ringe?.

Rei: Oh Mann, Bunny, du bist wirklich blöd.

Bunny: Rei, willst du etwa schon wieder mit mir stänkern?

Ami: He, ihr beiden, hört auf, euch zu streiten. Also, Bunny, paß auf. Deutschland ist in verschiedene Bundesländer aufgeteilt. Thüringen ist eins davon, es wird auch das grüne Herz Deutschlands genannt, da die Gegend stark bewaldet ist.

Minako: Wow, Ami, du kennst dich aber gut aus in Deutschland

Ami : Schließlich will ich ja hier studieren und da möchte ich schon etwas über das Land wissen.

Makoto: Um auf unser Reiseziel zurückzukommen, in Saalfeld befinden sich auch die farbenreichsten Schaugrotten der Welt, die berühmten „Saalfelder Feengrotten".

Bunny: Wieso berühmt? Ich kenne sie nicht.

Rei: Das überrascht keinen von uns.

Minako: He, Makoto, du kennst dich ja fast so gut aus wie Ami!

Makoto hält ein kleines Prospekt hoch und sagt kleinlaut: Um ehrlich zu sein, weiß ich das aus dem Prospekt, das dem Brief beilag.

Alle anderen: (Schweißtropfen).

Makoto: Hier steht auch noch, daß durch die Luft in den Feengrotten verschiedene allergische Erkrankungen und Atemwegserkrankungen behandelt werden.

Ami: Das klingt aber interessant

Makoto: Ja, und außerdem haben die Grotten 1993 einen Eintrag ins Guiness-Buch der Rekorde bekommen. Und hier steht, Zitat: „Lägen die Grotten nicht in Deutschland, sondern etwa in Amerika, wäre man längst aus der ganzen Welt dorthin gepilgert." Also, dann laßt uns pilgern, wenn wir schon mal hier sind.

Nach diesen Worten und einigen angedrohten „Schlagkräftigen Argumenten" von Makoto einigt man sich letztendlich doch nach Saalfeld zu fahren.

Szene 2: Saalfelder Bahnhof.

Rei: Und wie geht´s jetzt weiter?

Makoto: Wir gehen raus auf den Parkplatz und werden dort von dem Mädchen abgeholt. Ich habe sie vorhin angerufen und Bescheid gesagt, wann wir ankommen.

Bunny: Habt ihr auch ein Zeichen ausgemacht, wie eine rote Rose oder so was, damit sie uns erkennt?

Makoto, Rei und Ami: *(Schweißtropfen).*

Minako: Ich finde die Frage einleuchtend.

Rei: Typisch Blondinen. Falls ihr´s vergessen haben solltet, hier läuft unsere Fernsehserie, woher uns das Madchen wohl auch kennt, so daß sie uns eingeladen hat. Dadurch sollte sie wissen, wie wir aussehen, ansonsten sind Bunnys alberne Zöpfe sicher Erkennungszeichen genug.

Bunny : Nur, weil du neidisch auf meine blonden Haare bist, mußt du noch lange nicht so fies sein, Rei! Außerdem sehe ich mit meinen Zopfen immer noch besser aus als du mit deiner komischen Spaghetti-Frisur!

Makoto: Hört auf, euch schon wieder zu streiten und gebt endlich Ruhe. Die Leute gucken ja schon!



Als sie die Menschenmenge um sich bemerken, alle: (Schweißtropfen). Plötzlich kommt ein Mädchen auf sie zugelaufen.

Mädchen: Hallo, da seid ihr ja. Darf ich mich vorstellen, mein Name ist Silvia.

Makoto: Hallo, ich bin Makoto, und das sind Ami, Rei, Bunny und Minako.

Silvia: Hi, schön euch persönlich kennenzulernen. Na, dann kommt mal mit zum Auto.

Nachdem das Gepäck verladen ist und alle eingestiegen sind.

Silvia: Hoffentlich hält mich die Polizei nicht an, eigentlich dürfen nämlich nur 5 Personen im Auto sein.

Bunny: Kein Problem, wenn sie uns anhalten, werde ich die Polizisten im Namen des Mondes bestrafen. *(Geste)*

Rei, die mit Ami und Minako neben Bunny auf der Rückbank sitzt: He, Bunny, nimm deinen Arm aus meinem Gesicht!

Silvia: Danke, Bunny, aber ich glaube nicht, daß das nötig sein wird.

Rei: Genau, wir legen Bunny einfach auf den Fußboden, dann sieht niemand, daß wir eine Person zuviel sind. Wir können sie naturlich auch hinterher laufen lassen.

Bunny *(laut heulend)*: Rei ist ja so gemein zu mir!

Ami: Jetzt ist aber gut! Bunny, du setzt ja noch das Auto unter Wasser.

Letztlich schafft man es doch zu Silvia nach Hause, wo man, nachdem Bunny wieder mal heftig über Hunger geklagt hatte, erst mal etwas aß (wobei Frl. Tsukino den gesamten Kühlschrank leerräumte). Anschließend entdeckten Bunny und Minako im Stall die Hasen, Meerschweinchen und Katzen (beide im Chor: Oh wie süüüüß!*) Während die zwei beschäftigt waren, einigte der Rest sich darauf, die Feengrotten zu besichtigen, was auch sofort in die Tat umgesetzt wurde, nachdem man die beiden anderen mit vereinten Kräften von den Tieren losreißen konnte.*

Szene 3: Saalfelder Feengrotten

Bunny: Was ist denn das für ein Ding?

Ami: Das ist ein Umhang, damit deine Kleidung keine Flecken bekommt, wenn sie volltropft.

Bunny: Wieso volltropft? Regnet es da unten etwa?

Alle anderen: (Schweißtropfen).

Makoto: Nein, Bunny, das ist eine Tropfsteinhöhle.

Bunny: Ach so.

Minako: He, schaut mal, jetzt muß der Umhang nur noch schwarz sein und dann fehlt mir nur noch der Zylinder und ich seh´ aus wie Tuxedo Mask.

Alle anderen: *(wieder Schweißtropfen).*

Silvia: Kommt, die Führung geht los.

Minako: He, hat der eben Glück auf gesagt? Was soll denn das heißen?

Bunny: Vielleicht meint er Schluckauf?

Ami: Das ist ein Bergmannsgruß. So sagt man unter Bergleuten „Hallo".

Minako: Wer soll denn sowas wissen. Ich bin doch kein Bergmann!

Makoto: He Leute, der Junge, der die Führung macht, sieht aus wie mein Exfreund!

Die anderen Sailors: Was für ein Zufall.

Ami: Hier ist es ja wirklich interessant.

Bunny: Das erinnert mich an den Mond, da hatten wir auch solche Hohlen.

Die weitere Besichtigung verlief normal, wenn man davon absieht, daß Makoto die gesamte Zeit hindurch den Jungen anschmachtete, welcher die Führung machte. Anschließend ging es wieder zurück, wo Bunny und Minako sofort wieder in den Stall verschwanden, um sich den Tieren zu widmen. Alle anderen setzten sich gemütlich zusammen, um ihre weitere Deutschlandreise zu besprechen.

- Wird fortgesetzt -



Idee: Madlen Beret

Der Kampf

von Kurt-Gero Falley

Die Schlacht dauerte nun schon Stunden, und ein Ende der Kampfhandlungen war nicht abzusehen. Immer neue Truppenteile wurden in den Kampf geworfen, doch keine Seite konnte einen Vorteil erringen. Der Boden wurde ständig neu von Granaten und Raketen umgepflügt und die Luft war erfüllt von Splittern und Laserblitzen. Im Zentrum der Schlachtreihe des Ohata-Clans bewegte sich der riesige Mech vom Kriegswolf-Typ mit erstaunlicher Geschwindigkeit. Eine ihm zugedachte Salve von Langstreckenraketen verfehlte nur einige Meter ihr Ziel und verdeckte den Mech in einer Wolke von Rauch und Flammen. Die Antwortsalve aus den vier Schnellfeuerkanonen des Kriegswolfes riß den Torso des Matador-Mechs des Kawamori-Clans auf und...

„Aufwachen, du Langschläfer. Es ist 6 Uhr und du mußt zur Arbeit!!“

So endete der spannende Traum des Mecha-Otakus, der sich bis heute fragt, welcher seiner beiden Lieblingsdesigner die besseren Mechs konstruiert...



The Night and the Day before the Prüfungsergebnisbekanntgabe...

geschrieben von Björn Wennerlund
weitere Mitwirkende: Tobias Kadow und Mario Koitzsch

Eines Tages, ich glaube es war Dienstag, stellte Tobi eine Frage, die (nein, nicht „deren Antwort die Welt wieder zu einer Scheibe werden ließ“) mich zum Nachdenken anregte. Wie kann man die (eventuell schlechten) Ergebnisse unserer Prüfung erträglich machen? Wir kamen zu dem Ergebnis, das Zukiffen und Zusaufen ausfallen. Was aber dann? Nach etlichen Minuten hatte ich eine Idee: uns zugucken (nicht das, was einige jetzt denken!!). Wir fragten also noch Mario, der gleich begeistert war.

Donnerstag Abend:
Nach etlichen Stunden und vielen Läden, in denen wir uns für die Nacht versorgten, fing es an. Zur Einstimmung (22:40 Uhr) sahen bzw. hörten wir **Hurricane Live 2033** an. Während dieses Leckerbissens kochten wir uns Essen. Einige Personen (Mario war es nicht) hatten das Bedürfnis, zu tanzen (ich will nicht die Fotos sehen...). Nach einigen Minuten rannte Tobi gabelsuchend durch die Wohnung. Er fand sie im Schlafzimmer unter der Decke. Punkt 23:00 Uhr begannen wir dann. Die Stimmung war wirklich spitze. Jeder setzte sich ordentlich in seinen Sessel und **The Hakkenden Vol. 1** begann. Elf Minuten später störte uns jemand (es waren nicht die Nachbarn oder die Polizei). Es war ein Falter. Die erste Kaffeepause legten wir kurz darauf ein (23:30 Uhr). Wir sahen uns ziemlich verwirrt an, denn Teil 1 ist harter Stoff. Nach dieser kurzen Auszeit ging es weiter.
Es ist inzwischen

Freitag
und die erste Kassette ist geschafft. Mario schüttete sich in der kurzen Pause einen Kaffee hinterher und Tobi ging duschen (keine Ahnung, warum). Ich mußte wieder spulen (wie immer). Es folgte Vol. 2 von dem bis dahin verwirrenden Werk, welche wir aber um 1:25 Uhr unterbrechen mußten, weil der Kaffee alle war. Eines war uns nicht ganz klar. Was hat der Raver im zweiten Teil (auf dem Markt) zu suchen? Ist dies der Prototyp der Love Parade oder nur ein einzelner Raver (seiner Zeit voraus)? Um 2:03 Uhr mußte ich die Kassette extra anhalten, damit ich aufschreiben konnte, daß die ersten Anzeichen von Verwirrung auftraten. Jemand, den ich nicht mit Mario benennen möchte, fing an, **Sailor Moon** zu zitieren. Wir überredeten ihn freundlich, es einzustellen. **Hakkenden** Vol. 2 hatten wir genau 2:40 Uhr beendet, und es folgte Vol. 3 (irgendwie logisch, denn zählen konnten wir noch). Die Kaffeesahne ging uns 15 Minuten später aus. Dies bedeutete für uns, den Kaffee schwarz zu trinken und wir kamen zu dem Ergebnis - für das nächste Mal MEHR DAVON!! Wieso hat das Pioneer Logo kein Halstuch? In den nächsten vielen Minuten machten wir noch zwei kurze Pausen. In der ersten war der Kaffee alle (3:44 Uhr) und in der zweiten stellte Mario fest: „Es ist 4:07 Uhr und der Tag nimmt kein Ende!“ (Die Pause brauchte ich nur zum Protokollieren). Zwischen Vol. 3 und Vol. 4 haben wir dann (besser ich) die dritte große Portion Kaffee gekocht (schon wieder!). Stunden später haben wir es dann endlich geschafft, **Hakkenden** zu beenden (6:13 Uhr). Wir waren uns einig, daß es wirklich harter Stoff ist. Der Müllberg war inzwischen sehr stark angewachsen. Jeder von uns hing irgendwie in einer Sitzgelegenheit oder lag wie ich im Müllberg. Es war schon wieder hell geworden, aber H^2O-en tat es immer noch. Die Verwirrung hatte in den letzten Stunden sehr stark zugenommen. Kann man von **The Hakkenden** einen Blutrausch bekommen? Ich habe mich so gefühlt. Mario wollte die Bösewichte im Namen des Mondes bestrafen. Zur Entspannung haben wir dann auf Wunsch zweier Herren hin (die nicht namentlich mit Tobi und Mario erwähnt werden wollen) F3 angesehen. Nach einer halben Stunde Erholung führten wir den Tag mit **Bubblegum Crisis** fort. Zuvor mußte ich wieder eine Portion Kaffee kochen (ich kann es langsam!). Um 8:11 Uhr folgten die ersten Anzeichen von Koffeinschocks. Jeder hatte das Bedürfnis, zu singen oder Sailor Moon zu zitieren. Der Inhalt dieses Weltklasse-Videos blieb mir verschlossen. Ich habe zwar in den Fernseher gestarrt, aber nichts mehr mitbekommen. Den anderen ging es nicht besser. Außerhalb des Hauses H^2O-te es immer noch. Dann hatten wir es endlich geschafft (8:43 Uhr). Die Kassette war zu Ende, es hatte etwas länger gedauert als angegeben. Ich wußte nicht, wieviel Wasser ein Körper hat. Wir rannten danach alle wie besoffen oder wie Zombies durch die Kate (=Gegend). Entweder wurde mein Sichtfeld immer kleiner oder die Augen meiner Freunde wurden bei dem Begriff Mädels immer größer. Gibt es hier überhaupt welche, die so eine Nacht mitmachen würden? Mario kam um 9.05 Uhr ein genialer Einfall: „Wir sehen uns einen Anime an!“ Er griff ein Video und legte **Key Teil 1** ein. Wie kann man mir um diese Zeit und nach dieser Nacht nur Englisch andrehen???? Zwanzig Minuten später hatte dann auch Tobi eine Idee - Pizza zum Frühstück, aber OHNE Kaffee!! Die Zeit der Notenbekanntgabe rückte immer näher, aber es gab keine Spur von Nervosität. Im Gegenteil, ich mußte (10:22 Uhr) gewisse Personen wachtreten (falls es wehgetan hat - Tschuldigung) (ehrlich!!). In einer Sekunde der Unaufmerksamkeit hechtete Mario zu mir und klaute mir (trotz Gegenwehr) die Fernbedienung. Ich schickte nach dieser Niederlage ein Gebet zum Himmel - es half aber nichts. Er legte Sailor Moon ein. Es hörte lediglich auf zu regnen. Genau um 10:38 Uhr ging Tobi zum dritten Mal duschen (schon wieder? Neues Hobby oder was??). Wir wollten Mario die Fernbedienung entreißen, aber er verteidigte sie und den Videorecorder mit einem imaginären Katana. Da half nur noch eins - ein Boomer mußte her! Nach vielen weiteren erfolglosen Versuchen und einer weiteren Stunde gingen wir dann (11:30 Uhr) in Richtung Schule. Der Weg dahin ist ein anderes Kapitel (sehr gefährlich!).

Unsere Schlußfolgerung. So eine Nacht müssen wir wiederholen. Sie war echt geil, aber: Wir haben fertig!

Ein besonderer Dank geht an Tobis Schwester, die uns die Wohnung zur Verfügung gestellt hat und an Maik K. für Hakkenden und Hurricane (Schade, daß du Schule hattest und nicht mitmachen konntest. Du hast was verpaßt!!)

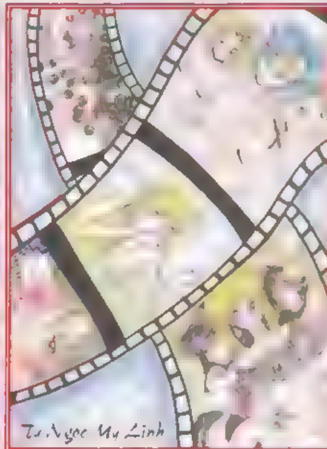


Fan Gallery















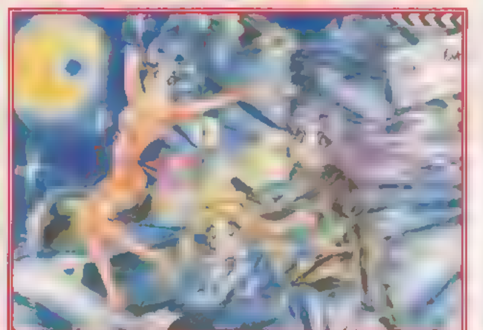


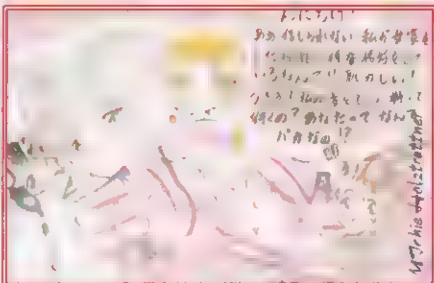










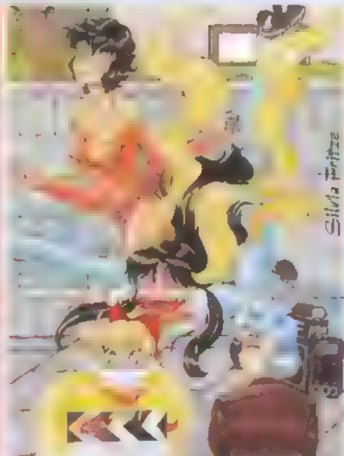








Die Fan-Gallery dieser Ausgabe steht ganz im Zeichen unseres Sailor Moon-Malwettbewerbs aus dem Sonderheft 2. Gefragt waren Bilder von Charakteren aus Sailor Moon, verkleidet als Charaktere aus anderen Animes. Wir bekamen natürlich sehr viel mehr gute (und witzige) Zeichnungen, als wir hier abbilden können, und als wir Preise zu vergeben haben. Bitte beachtet deshalb. **Der Abdruck eines Bildes auf diesen Seiten bedeutet nicht automatisch, daß der Urheber auch einen Preis gewonnen hat.** Die 20 Gewinner wurden bereits entsprechend benachrichtigt. Ihre Bilder sind außerdem mit einem roten Rahmen gekennzeichnet. (Lilija Rausch, bitte melde Dich, uns fehlt Deine Adresse!)

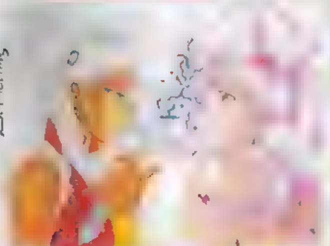
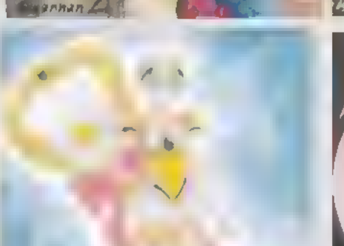
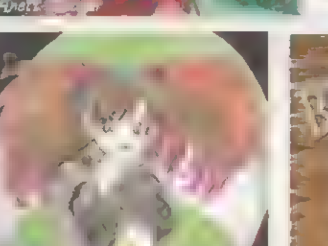
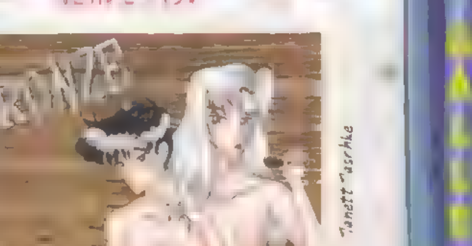



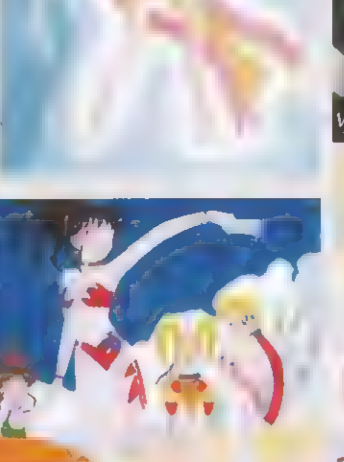
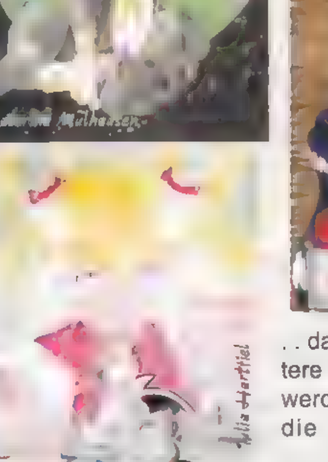
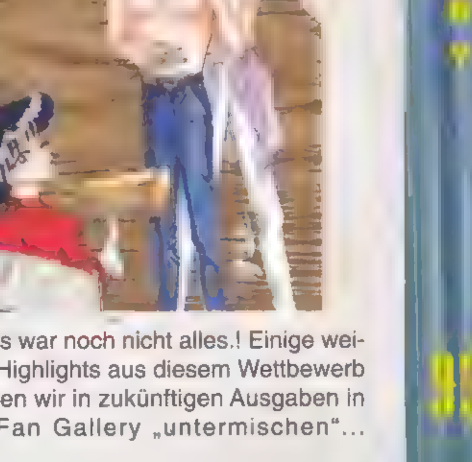








. . das war noch nicht alles.! Einige weitere Highlights aus diesem Wettbewerb werden wir in zukünftigen Ausgaben in die Fan Gallery „untermischen"...

2 Stühle - 3 Meinungen

"Religiöse Zitate - beleidigende Blasphemie oder mystischer Mode-Reiz?"

Zuerst muß ich sagen, daß christliches Gedankengut in Mangas in Japan natürlich anders verstanden wird als in Europa oder auch Amerika. Da in Japan ca. 1 Million Christen lebt und der "Rest" aus Buddhisten und Shintoisten besteht (120 Millionen!) ist dies verständlich. Von vorneherein kann man also sagen, daß Serien wie "Evangelion" auf keinen Fall mit Blasphemie gleichzusetzen sind, auch wenn einige christliche Grundbegriffe etwas anders verwendet werden als, sagen wir, "üblich". Seien wir mal ehrlich, bis auf einige Anstöße (Engel usw.) beinhaltet die Serie nicht sonderlich viele christliche Glaubensinhalte. Man muß sich vorstellen, daß das Christentum als solches auf Japaner sehr "exotisch" und interessant wirken muß, schon allein wegen dem Unterschied zwischen Poly- und Monotheismus. Außerdem werden Mangas bekanntlich in erster Linie für den japanischen Markt produziert, es wird sich also kaum jemand große Sorgen darüber machen, wie wir in Europa/USA die angeführten Querverweise auffassen. Wenn Europäer oder Amerikaner Mangas (oder Animes, oder RPGs) betrachten oder sich damit auseinandersetzen, kann es schon einmal vorkommen, daß angeschnittene Themen oder Abläufe nicht bzw. nur teilweise verstanden werden. In zahlreichen RPGs findet man z.B. besondere "Schwerter", die oft "Zauberkräfte" besitzen (z.B. in Secret of Mana I, II). Wer weiß aber schon, daß das Schwert oft den "Golden Cane", den Juwelenspeer symbolisiert, mit welchem die Gottheiten Izanami und Izanagi die Welt erschufen? Dieses "Schwert" steht in der japanischen Religion auch für die Erschaffung Japans. So könnte man noch viele weitere Beispiele bringen, die immer eins zeigen: religiöse Anspielungen - ob shintoistisch oder christlich - haben nie den Zweck, die Religion, auf die angespielt wird, in den Schmutz zu ziehen, sondern sollen entweder die Story mit der tatsächlichen Religion verbinden, oder ihr Tiefe bzw. einen exotischen Touch verschaffen.Wobei man auch noch bedenken muß, daß man in Japan nicht wirklich von einer oder zwei getrennten Religionen sprechen kann, denn die Japaner vermischen gern alle möglichen Religionsinhalte (die meisten haben kein Problem damit, gleichzeitig Buddhisten und Shintoisten zu sein und dann z.B. evtl. nach christlicher Zeremonie zu heiraten...) und schaffen damit fast eine komplette neue. Wenn das dann noch mit Kunst vermischt wird, ist das... in Japan, wo der Glaube ein Teil des alltäglichen Lebens ist, etwas ganz normales. Nur auf "Ausländer" (gerade im christlichen Kulturkreis ist Religion bekanntlich etwas "außerhalb" des Alltags stehendes, Überhöhtes, was man mit Ehrfurcht betrachtet) wirkt es seltsam. Sollten sich also Kritiker nicht lieber toleranter gegenüber des zur Rede stehenden Themas zeigen? Zu hoffen wäre das, denn sonst verpassen sie sicher - ein Stück Weltliteratur... - Eric.



Magie, Zauber, Geheimnisse, Rituale in der dunklen, tiefen Nacht, mit Dämonen, Schwertern und Opfern... Ist das nicht faszinierend? Wieso wundert es daher jemanden, wenn solche Themen auch in einem Anime anzutreffen sind? Es stimmt, seit einiger Zeit erleben wir (nicht nur) hier in Deutschland einen regelrechten Esoterik-Boom. Ob Akupunktur, Buddhismus, Heilsteine oder Hl. Hildegard von Bingen - alles, was irgendwie mit Geheimnistuerei zusammenhängt, findet hierzulande Anhänger. Wir in Europa leben schon so lange mit der christlichen Mentalität, daß sie unser Leben schon dermaßen durchdrungen hat, daß es uns selbst nicht einmal klar wird, wenn wir "O Gott" oder "Menschenskind" rufen, was wir da eigentlich sagen. Für einen Japaner ist es aber genauso exotisch wie für uns die Shinto-Religion. Eine Geschichte mit einem großen Meister, der heilt, unterrichtet und letzendlich sogar vom Tode aufersteht, spricht das nicht die Phantasie eines Menschen an, der mit der Üerzeugung lebt, kami (jap. Götter) seien fast lebende Wesen und die Geister der Ahnen seien unter uns? Wenn wir sogar noch auf die Kabbala überspringen, mit ihrer an Magie grenzenden Wissenschaft, mit dem Lebensbaum, den Heiligen Sephiroth, den Büchern Jezzirah, ist es dann noch verwunderlich, daß sich jemand auch dadurch zu bestimmten Animes oder Mangas inspirieren läßt? Für mich ist allerdings das Vorhandensein religiöser oder mystischer Elemente in Anime wie Evangelion keinerlei neue Geheimlehre oder ähnliches. Es ist vielmehr Faszination über verborgenes, unbekanntes Wissen. Auf die gleiche Weise könnte man sich von nordischen Sagen inspirieren lassen (was übrigens auch in so manchem Anime anzutreffen ist). Und Japaner, wie überhaupt Asiaten, haben eine Neigung für Esoterik und Mystik. Wer schon eine beliebige Kampfkunst bei einem japanischen Sensei trainiert hat, weiß, wovon ich spreche. Atemübungen, Leiten des Ki, Weg des Schwertes (Aikido), um nur einiges zu nennen. Dabei wird für so manchen Japaner die dortige Religion so langweilig, wie für viele von uns hierzulande die christlichen Kirchen. Wenn der Autor eines Animes nun noch etwas mehr mystische Neigung aufweist als ein durchschnittlicher Japaner, ist es dann noch verwunderlich, daß er zu Worten wie z.B. Sephiroth greift, deren magische Bedeutung vieles in den Schatten stellt, was uns jetzt schon geheimnisvoll erscheint? Natürlich kann man leicht daraus erneut langweilige und übertrieben pathetische Filme erschaffen, die nur müdes Gähnen hervorrufen. Mystik ist ein sensibles Thema, bei dem nur eine winzige Übertreibung schon alles vernichten kann. Und selbst bei Evangelion finde ich, daß hier etwas versäumt wurde. Die Autoren haben willkürlich einige Aspekte herausgefischt, die ihnen wohl am besten gefielen und sie mit vielen anderen bunt vermischt. Daher kann in diesen Animes nicht von religiöser Inspiration, sondern nur von Inspiration durch einen Mythos, eine Geschichte, die Rede sein.Von magischen, oder, wie man es auch nennen kann, esoterischen Inhalten ist hier nichts mehr zu merken. Es ist lediglich die Faszination, die wir auch verspüren, wenn man das Totenbuch der Ägypter liest, oder über Samhain der Druiden hört. - Daniel

Ich mag am liebsten Animes mit tiefgründiger Story. Daher habe ich auch nichts gegen religiöse Inhalte. Theologie und auch Philosophie sind doch interessante Mittel, um die Geschichte eines Animes ein wenig zu würzen. Es ist doch sehr spannend, wenn hinter Handlungen oder Aussagen von Charakteren mehr steckt, als man auf Anhieb daraus ersehen kann. Und es hat doch auch seinen Reiz, wenn ein Dialog zum Nachdenken (oder sogar Nachlesen) animiert. Außerdem sprechen wir hier doch wohl nur meist seriöser Thematik (siehe Neon Genesis Evangelion), und nicht von Monty Python's "Das Leben des Brian". - Christian G.

Religion ist eine Sache, die auf dem Mysteriösen und Unerklärbaren beruht, aber im Laufe der Zeit fast immer ins Negative umgeschlagen ist (Blutopfer der Azteken, Kreuzzüge, Hexenverbrennungen usw.). Ich persönlich finde religiöse Anspielungen sehr gut, zumal ich die Arroganz religiöser Fanatiker hasse. Blinder (Betonung auf "blind") Glaube an irgendeinen allmächtigen Gott hat der Menschheit nichts anderes als Unglück gebracht, da die Menschen durch ihren (Aber?)-Glauben unterdrückt wurden und die Wissenschaft nur schleppend Einzug halten konnte. Besonders im Christentum. Außerdem können einige Dinge nicht erklärt werden, was unsere Phantasie natürlich beflügelt: Wer sind die Engel? Wo kommen die Legenden der Götter her? (Thor, Jupiter, Odin, Amaterasu, Susano-O...) Waren sie Überwesen? Oder etwa Außerirdische, wie Däniken vermutet? Religiöse Anspielungen in Filmen sind keine Blasphemie, sondern Elemente einer Geschichte, die sich freidenkende Menschen ausgedacht haben, vielleicht sogar, um solche Fragen (zumindest für ihren fiktiven Kosmos) zu erklären. Und das ist gut so! Denn würde es keine solchen Menschen geben, wären wir immer noch "dumme Bauern", die sich von den Anhängern irgendeiner Religionsgemeinschaft das Fell über die Ohren ziehen lassen und sie wahrscheinlich noch dafür anbeten



würden. Bevor mich jetzt jemand als Ketzer verbrennt, sollte daran erinnert werden, daß es alles nur Geschichten sind, die der Phantasie einiger Menschen entsprungen sind, und keine alternativen Religionen: Jeder kennt den Film "Das Leben des Brian", aber keiner setzt doch ernsthaft den Brian mit Jesus gleich! RG Veda von Clamp erzählt nur von (hinduistischen) Göttern, und was ist das für eine tolle Story! In "Stargate" kommen genauso "Götter" vor und es wirkt weder schwachsinnig noch unglaubwürdig. Solche "bekannten Elemente" dienen einfach dazu, die Sache interessanter zu machen und können einem die Götter sogar näherbringen, weil man sie "besser kennenlernt". Allerdings sichern auch Götter und religiöse Anspielungen nicht automatisch eine gute Story. Mir ist es egal, ob nun religiöse Anspielungen mit dabei sind oder nicht, Hauptsache, die Story ist gut aufgebaut. Schließlich leben wir in einer modernen Welt, wo jeder seine Meinung sagen darf, und nicht im finsteren Mittelalter...! - Neiko

Ich bin absoluter Evangelion-Fan und das besonders auch wegen dessen religiös-mystischer SF-Story. Die Einbeziehung religiöser Elemente und Mythen verleiht der Geschichte eine besondere Ausstrahlung, sie gibt ihr einen Hintergrund, der nicht erzwungen oder aufgesetzt wirkt, wie bei vielen anderen SF-Storys. Denn je älter ein Mythos ist, desto faszinierender und rätselhafter wirkt er, da die Umstände seiner Entstehung für uns heute oft im Dunklen liegen und teilweise kaum nachvollzogen werden können. Dazu kommt noch das allgemeine typisch menschliche Verlangen nach Transzendenz und Mystik, auf das sich fast sämtliche Religionen, Mythen, Sekten, etc. gründen. Genialerweise wurden diese Elemente in EVA so abgeändert und verdreht, daß das Ganze zum Teil einen völlig neuen, überaus einleuchtenden Sinn erhält. (Das alles gilt natürlich auch für "Nadia".) Letztendlich erfüllt Evangelion alle Sehnsüchte nach Transzendenz, höherem Dasein und Geheimnissen genauso perfekt, wie nach Neuem, Action, sympathischen Charakteren und typischen Otaku-Situationen. (Was ich eigentlich zu sagen versuche ist, daß Evangelion die absolut GENIALSTE, BESTE und COOLSTE Anime-Serie ist, die es je gab !!) Also wenn überhaupt, dann paßt am ehesten der Begriff "mystischer Mode-Reiz", denkt man an Serien wie Akte X oder Millennium (welche ich ebenfalls mag). Die Betonung sollte allerdings nicht auf "Mode" liegen (s.o.), denn auch schon der geniale Philip K. Dick benutzte massiv religiöse Inhalte, und das in einer Zeit ohne Endzeitstimmung oder Akte X, sprich, als derartiges noch nicht in Mode war, sondern teilweise noch als "blasphemische Lästerei" angesehen wurde. Und zu diesem Punkt äußere ich mich mit Rücksicht auf etwaige gläubige Leser (gibt´s die tatsächlich ??) (Anm. d. Red.: Ja, es gibt sie.) besser nicht. - Christian

... Ohne unter die Gürtellinie zu gehen, wirft Evangelion eine Menge Fragen zu Sinn und Unsinn, Widerspruch und Gemeinsamkeit in verschiedenen Punkten des Daseins auf. Natürlich läßt sich (mal wieder) alles drehen und wenden, und so können derartige Filme/Serien und Comics durchaus provokant wirken... (wie wohl bei so ziemlich allem im Leben eine Sache des Standpunktes) Aus einer hohlen Story wird durch ein paar theologische/Antitheologische Gewürze nicht automatisch eine tiefgreifende Herausforderung, sondern es bleibt eine hohle Story mit einem fade-provokanten Nachgeschmack. Daß Evangelion dies nicht ist, sondern ein echt sehenswerter Streifen mit anspruchsvoller Tiefsinnigkeit, zeigt, daß Hideaki Anno eine Ahnung von dem haben mußte, was er in seinem Werk ausdrücken wollte, sich damit auseinandergesetzt haben muß und sein Wissen gut ein- und umgesetzt hat. Weder aus "modischen" (was ist denn schon "in"?) oder aus "experimentellen" Gründen, sondern einfach, weil ihm dieses Thema am Herzen lag. - Silence

Anfangs fand ich nur die Charaktere und die oberflächliche Story gut, aber inzwischen bin ich so fasziniert von Evangelion, daß ich jetzt alles an Anspielungen sehen und erkennen will. Ich lese jetzt die Bibel (...) und könnte stundenlang darüber diskutieren... Erst mit dem Hintergrundwissen entdeckt man alle verborgenen Geheimnisse. Durch diese Serie kann (und will) Hideaki Anno zwar niemanden zum Christentum bekehren, doch es ist durchaus ein Werk, das Gläubige in ihrer Religion bestätigen und ihnen zeigen kann, was man damit sozusagen alles verbinden kann... Auch, was meinen eigenen Glauben betrifft, sehe ich jetzt einiges in einem anderen Licht. Ich finde diese Verwendung von Religion für einen Film nicht blasphemisch, im Gegenteil. NGE ist eine wundervolle, mysteriös-unheimliche Vollendung des Glaubens, die es durchaus auch schafft, einigen Skeptikern Religion näherzubringen. - Aqua

Religiöse Anspielungen in Mangas oder Animes finde ich sehr gut und sogar sehr nützlich, da man etwas über andere Religionen erfährt und sich vielleicht sogar mit ihnen auseinandersetzt, sofern sie nicht ins Alberne oder in die Lästerei abrutschen. Wenn es um Sekten mit "seltsamen" Ritualen geht bin ich eher skeptisch. Das mystisch Religiöse war bei mir aber ein Kaufargument für EVA, und ich würde mehr dieser Animes und Mangas begrüßen.
- Fruchtzwergkiller aka Phil aus Dortmund

Ich finde es eigentlich gar nicht schlimm, wenn es religiöse Anspielungen gibt, z.B. in EVA. Blasphemie wäre es schon eher, wenn da so´n Typ rumlaufen und schreien würde, daß Jesus schwul war oder so (OK, kein tolles Beispiel, aber jeder wird wohl wissen, was ich meine.) Daß es "esoterische Geheimlehre" ist, finde ich aber auch nicht - eher "mystischer" Modereiz, und das ist ja bei fast allen Gainax-Serien so. Aber nicht nur bei Gainax, nehmen wir doch mal Sailor Moon. Sie ist der "Messias", was ja auch schon bei einigen Leuten sauer aufgestoßen ist, sie besitzt den Heiligen Gral, den Heiligen Silberkristall, die Senshi hingen schon oft gefangen am Kreuz und wer Naoko Takeuchis Originalmanga kennt, der weiß, daß auch da viele religiöse Elemente drin sind (bes. in den letzten Bänden). Aber ich glaube kaum, daß es Animes oder Mangas gibt, wo wirklich, sozusagen nach Herzenslust, Blasphemie betrieben wird.
- Sailor Sun

Nächstes Mal:
„Weg mit den Pseudo-Freaks! Manga & Anime sollte den wahren Otakus vorbehalten bleiben!"
oder
„Manga & Anime sollte genauso verbreitet sein wie andere Comics! Raus aus dem Nischen-Dasein!"



„Neoranga", Ruude, „Queen Emeraldas",
Meiji Kenkaku Romantan - Ishinshishi no Requiem"
Hunter/Night Warriors" Satomi „Variable Geo" Hiro „S

(zu ihren Lieblingstiteln z
Außerdem sollte man ihr besser nicht
denn sie ist eine Meisterin im Umgang mit

Bitte beachten:

Die Adresse für private Kleinanzeigen (also Animarket und Brieffreunde) ist unsere Verlagsanschrift.
Die Adresse für gewerbliche Kleinanzeigen (also diese beiden Seiten) ist: Walter Truck, Spohrstr. 39, 60318 Frankfurt (siehe auch das Impressum auf der nächsten Seite!).
Private Kleinanzeigen, welche an die gewerbliche Anzeigenleitung geschickt werden, sind dort an der falschen Adresse und können leider nicht berücksichtigt werden!



Verlagsanschrift:

Weird Visions Media

Kennwort: Leserbrief
Kleinanzeige
Fan-Gallery

(bitte nur zutreffendes Kennwort angeben!)

Postfach 73
57647 Nistertal

eMail: AnimaniA@t-online.de

Abo - Betreuung:

IPS-Datenservice GmbH
Abobetreuung AnimaniA
Postfach 1460
50204 Frechen

Einzelheft-Nachbestellung:

STYX GmbH
Einzelheftbestellung AnimaniA
Friedenstr. 9
85609 Aschheim

Vertrieb:

IPS-Pressevertrieb GmbH
Postfach 1460
50204 Frechen
Tel.: 02234 / 963 650
Fax: 02234 / 963 6555

Anzeigenleitung (gewerblich):

Walter Truck
Spohrstraße 39
60318 Frankfurt
Tel.: 069 / 59 79 20 67
Fax: 069 / 59 79 20 68

Wir bedanken uns für die Testmuster bei:

A.C.O.G.: PAL Videos / CDs
Carlsen Verlag: Mangas
Ehapa Verlag: Mangas
Nippon Shuppan Hanbai: Artbooks

Für Fragen, Reklamationen oder andere Infos die das Abo oder nachbestellte Einzelhefte betreffen bitten wir darum, sich direkt an IPS oder STYX zu wenden!

Es hat wenig Sinn uns Briefe oder eMails bezüglich zu spät oder gar nicht gelieferter Ausgaben zu schicken, da wir die Nachrichten auch nur an die betreffende Firma weiterleiten können. Weder IPS noch STYX sind unter unserer eMail-Adresse zu erreichen!

Private Kleinanzeigen, die an unsere gewerbliche Anzeigenleitung geschickt werden, können wir ab sofort nicht mehr berücksichtigen!

Danke!

Impressum:

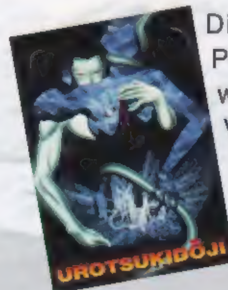
Chefredaktion:	Lars Erbstößer (LE), Marc Lavalle (ML) (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Stellv. Chefredakteurin:	Stefanie Holzer (SH)
Layout & Satz:	Lars Erbstößer, Stefanie Holzer
Grafik & Logos:	Lars Erbstößer
Fotos & Screenshots:	Magic Touch
AnimaniA Logo:	Andrea Danzer
AnimaniAcs:	Joschi
Lithos & Druck:	Druckerei Hachenburg, Tel. 02662 / 802 0
Übersetzung (japanisch)	Isa Kröger, Sakura Ilgert (SI)
International News:	Christoph Lamprecht
Freie Mitarbeiter:	Hella Kröger (HK), Isa Kröger (IK), Melanie Hoffmann (MH), Romy Wiedner (RW), Sakura Ilgert (SI), Yaya Han (YH) Thomas Nickel (TN), Jochen Ecke (JE), Stephan Janus (SJ) Julia Awanesow (JA), Chihiro Maruyama (CM), Sören Grenzdörffer (SG) Danny Kleinschmidt (DK), Olaf Bathke (Bat), Gerrit Janssen (GJ)
Animaniac Thanx to:	Günther Barth (ohne ihn läuft einfach gar nix !!!) Blondie (She's back), Guano Apes, Mike Oldfield (for musical support) Apple, Sony, Grundig, Pioneer (for Hardware) Bruna (for food & drinks) Rick Alonso, Alex McLaren, Philipe Christin, Beatrice Hanser, Ed & Deliah Noonchester (for information & other)
Special Thanx to:	Antarctic Press, Pioneer, ACOG, Alpha Comics, DF1, Carlsen, Ehapa, RTL2, Eidos Interactive, FFF Grupe GmbH
Herausgeber:	Weird Visions Media Verlags und Medienvertriebs GmbH Heftpreis DM 12,80 Erscheint zweimonatlich
Cover:	Ranma 1/2 © Rumiko Takahashi / Kitty Films Magic Knight Rayearth © CLAMP / TMS



Anschrift des Verlages: Weird Visions Media Verlags und Medienvertriebs GmbH
Postfach 73
57647 Nistertal

eMail: AnimaniA@t-online.de
Homepage: http://home.t-online.de/home/AnimaniA/intro.html





Dieser Ausgabe liegt ein **Urotsukidoji** Poster bei. Sollte dieses fehlen, so bitten wir darum, dies beim zuständigen Verkäufer zu reklamieren!



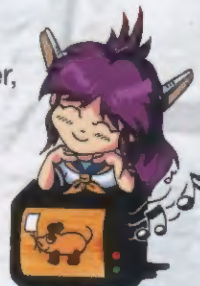


AnimaniA 4/99 erscheint am:

24. Juni 1999

Unter anderem mit den Themen:

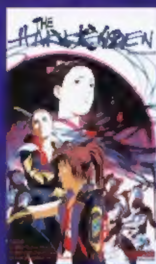
Ah! My Goddess Leseprobe, Gasaraki, Starblazers, Tico - ein toller Freund, Cutey Honey Flash, Spirit of Wonder, CLAMP Special II, Trigun, Interview mit Naoko Takeuchi, Rurouni Kenshin Movie, u.v.m.



ISSN: 0947-059X29

anime PIONEER ANIMATION-PROGRAMM






The Hakkenden
Vol.1, 90 min
HIFI Stereo
dt. UT
Best. Nr. PIO 1003

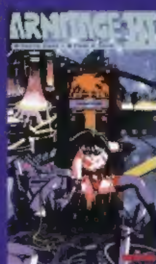
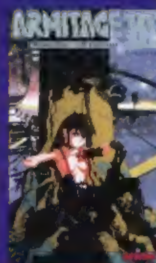
The Hakkenden
Vol.2, 90 min
HIFI Stereo
dt. UT
Best. Nr. PIO 1006

The Hakkenden
Vol.3, 90 min
HIFI Stereo
dt. UT
Best. Nr. PIO 1008

The Hakkenden
Vol.4, 120 min
HIFI Stereo
dt. UT
Best. Nr. PIO 1012

je nur 49,95 DM*

Deutsche Untertitel !

Armitage III
Vol. 1, 75 min
HIFI Stereo
dt. UT
Best. Nr. PIO 1001

Armitage III
Vol. 2, 60 min
HIFI Stereo
dt. UT
Best. Nr. PIO1002

je nur 39,95 DM*



Green Legend Ran
Perfect Edition
140 min
HIFI Stereo
dt. UT
Best.Nr. PIO 1004

nur 49,95 DM*





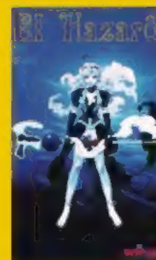
je nur 39,95 DM*

El Hazard
Vol. 1
Episode 1 & 2
75 min
HIFI Stereo
Best. Nr. PIO 1015

El Hazard
Vol. 2
Episode 3 & 4
60 min
HIFI Stereo
Best. Nr. PIO 1016

El Hazard
Vol. 3
Episode 5 & 6
60 min
HIFI Stereo
Best. Nr. PIO 1017

El Hazard
Vol. 4
Episode 7
45 min
HIFI Stereo
Best. Nr. PIO 1018





NEU !

Deutsche Synchro !

Alle Titel ungeschnitten
und FSK freigegeben ab 12 Jahren!




Phantom Quest
Corporation
Vol. 1, 60 min
HIFI Stereo
dt. UT
Best. Nr. PIO 1005

Phantom Quest
Corporation
Vol. 2, 60 min
HIFI Stereo
dt. UT
Best. Nr. PIO 1007

je nur 39,95 DM*

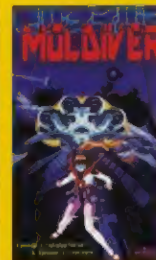


Moldiver
Vol. 1
60 min
HIFI Stereo
Best. Nr. PIO 1009

Moldiver
Vol. 2
60 min
HIFI Stereo
Best. Nr. PIO 1010

Moldiver
Vol. 3
60 min
HIFI Stereo
Best. Nr. PIO 1011





je nur 39,95 DM*



NEU !

Tenchi Muyo
Vol. 1
Episode 1 & 2
60 min
HIFI Stereo
Best. Nr. PIO 1013

nur 39,95 DM*



NEU !

Armitage III
Polymatrix
90 min
HIFI Stereo
Widescreen
Best. Nr. PIO 1014

nur 39,95 DM*

Alle Titel ungeschnitten
und FSK freigegeben ab 16 Jahren!



VERTRIEB DURCH:
A.C.O.G.
POSTFACH 26
57647 HIRTSCHEID
TEL. 02661 / 9494 70 & 71
FAX 02661 / 9494 73

Ausgabe 3/99 6. Jahrgang - Mai / Juni 1999 DM 12,80 ÖS 105 • SFR. 12,80
LIT 14000 • HFL 14,80 • YEN 950
USD 8,50 • GBP 5,50

AnimaniA 29

アニメニア

AnimaniA

Videos, Mangas & More



G40310

Rayearth Leseprobe
Saber Marionette J
Ruroni Kenshin
u.v.m.